LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA A PLAYSTATION® E PLAYSTATION®2

SUPER CONSOLE

UNREAL TOURNAMENT

In **anteprima** lo sparatutto in prima persona più avvincente per **PlayStation2**

Concorso **Vinci El Dorado**
500 premi in palio per te!

contents
Anteprime Cool Boarders Code Alien · Dark Cloud · Dead or Alive 2 Hardcore · F1 Racing Championship · Gran Turismo 3 · Kaze No Klonoa 2 · Lotus Challenge · Metal Gear Solid 2 · Rally Circuits Africa · Red Faction · Silent Hill 2 · Summoner · The Bouncer · Unison · Unreal Tournament · Win Back · Zone of the Enders
Recensioni Action Bass · Alien - La Clonazione · ATV: Quad Power Racing · Chrono Cross · Dave Mirra Freestyle BMX · Digimon World · Dino Crisis 2 · Dragon Quest VII · Dr Slump · F1 Championship Season 2000 · Ganbare! Nippon! Olympic 2000 · Gekikuukan Pro Baseball · La Strada per El Dorado · London Racer · Mille Miglia · Monster Rancher · Moto Racer World Tour · Muppet Monster Adventure · Reel Fishing 2 · Shin Sangokumusou · Sno-Cross · Sports Superbike · Spyro: Year of the Dragon · Suzuki Bakuhatsu · This Is Football 2 · Toshinden 4 · Transformers Beast Wars: Transmetal · Ultimate Fighting Championship · Valkyrie Profile · Wacky Races Wild Rapids
contents

novembre 2000
Gruppo Editoriale FUTURA
Lire 7.500
75

DA CONSUMARSI
(VEDERE SUL FON

© CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. DINO CRISIS and the DINO CRISIS 2 LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. Published by

CAPCOM

Virgin INTERactive

PlayStation

ENTRO

OD

DINO CRISIS 2

SEICIBO

in questo**numero** 75

SUPER CONSOLE

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DREZIONALE
VIA XXV APRILE, 39 - 20091 BRESSO (MI)
TEL. 02/665261 - FAX: 02/66526222
http://www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE
Cristophe Kagotani
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Fabio e Marco Ravetto, Francesco Matarrese, Massimo Rovatti e Matteo Tenca

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione
SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE, 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura:
Tel. 02/66526286
ABBONAMENTI
Gruppo Futura SpA c/o Freepping srl
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro-Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 09:00-13:00/14:00-18:00)
Fax: 055/3204290
E-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti devono essere effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - Via bettola, 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. ***Super Console*** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Play* - Paragon Publishing Ltd. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

Unreal Tournament 020

The Bouncer 018

Red Faction 022

Kaze No Klonoa 2 032

Dark Cloud 026

Dino Crisis 2 048

Gekikuukan Baseball 062

Alien - La Clonazione 056

Dragon Quest VII 042

Rayman 2 066

ANTEPRIME

030 Cool Boarders Code Alien
026 Dark Cloud
014 Dead or Alive 2 Hardcore
037 F1 Racing Championship
012 Gran Turismo 3
032 Kaze No Klonoa 2
028 Lotus Challenge
013 Metal Gear Solid 2
029 Rally Circuits Africa
022 Red Faction
014 Silent Hill 2
024 Summoner
018 The Bouncer
036 Unison
020 Unreal Tournament
034 Win Back
013 Zone of the Enders

RECENSIONI

084 Action Bass
056 Alien - La Clonazione
078 ATV: Quad Power Racing
044 Chrono Cross
072 Dave Mirra Freestyle BMX
083 Digimon World
048 Dino Crisis 2
042 Dragon Quest VII
086 Dr Slump
076 F1 Championship Season 2000
064 Ganbare! Nippon! Olympic 2000
062 Gekikuukan Pro Baseball
052 La Strada per El Dorado
087 London Racer
074 Mille Miglia
058 Monster Rancher
079 Moto Racer World Tour
054 Muppet Monster Adventure
084 Reel Fishing 2
040 Shin Sangokumusou
070 Sno-Cross
082 Sports Superbike
050 Spyro: Year of the Dragon
060 Suzuki Bakuhatsu
066 This Is Football 2
086 Toshinden 4
083 Transf. Beast Wars: Transmetal
068 Ultimate Fighting Championship
046 Valkyrie Profile
080 Wacky Races
082 Wild Rapids

RUBRICHE

006 PlayWorld
090 One on One
094 PlayGround
098 PlayFAQ
100 OuterWorlds
104 Retrogaming
106 Game Development
108 Game Design Diary
110 SuperTrix
112 MBF Today
114 Primo Piede

OneonOne; TripHawkins 090

EDITORIALE

Nel corso della sua esistenza **PlayGround** ha accolto infinite opinioni su varie questioni legate al mondo dell'intrattenimento elettronico. Si è parlato di pirateria, di massificazione, di arte, di tante cose. Difficilmente i lettori si sono trovati unanimamente d'accordo su ciascuno di questi punti, ma c'è qualcosa su cui, invece, la pensano allo stesso modo: la concorrenza fa bene all'industria. Mi riferisco alla concorrenza fra le case costruttrici di hardware. Mi riferisco alla concorrenza fra Sony, Nintendo, Sega e Microsoft. Ok, stimola il progresso della tecnologia applicata al videoludico, ma il videogioco in quanto forma di intrattenimento massiva ci guadagna o ci perde? Immaginate di essere a capo di una software house, di avere a disposizione un budget limitato e fra le mani un progetto di sicuro successo. Ovviamente vorreste venderlo a quanti più videogiocatori possibile, allora che fare? Avviate lo sviluppo simultaneo di più versioni – una per ogni sistema in commercio – o vi concentrate su un sistema soltanto, il più diffuso? Nel primo caso avreste il vantaggio di rivolgervi ad un'ampia schiera di utenti, ma lo svantaggio di dover impegnare grossi capitali ("ne varrà la pena?" vi chiedereste tutto il giorno). Nel secondo caso avreste il vantaggio di destinare tutte le risorse disponibili allo sviluppo accurato del progetto per l'unico sistema per cui è previsto, ma lo svantaggio di indirizzarlo solo verso una porzione dell'utenza videoludica totale, per quanto vasta. Ma esiste ancora una terza alternativa (quella attualmente più diffusa): sviluppare il gioco per un sistema soltanto, vedere come si comporta sul mercato, quindi considerare l'eventualità di trasferirlo su altri formati. Bene – arrivo alla domanda visto che si sta facendo tardi e non voglio perdermi le nomination – cosa cambierebbe se esistesse un solo ed unico formato? Di quali vantaggi godrebbe l'industria se ogni videogiocatore praticasse la sua passione sullo stesso sistema? Se si finanziasse lo sviluppo di un unico progetto, con la consapevolezza che potrà essere acquistato da chiunque, non sarebbe "meglio"? E non sarebbe meglio anche per i videogiocatori? O gli verrebbe preclusa qualcosa che solo un mercato multipiattaforma garantisce? E cos'è quel qualcosa?

Pensateci un attimo, chi di voi non sogna di poter giocare al prossimo **Zelda**, o all'ennesimo **Final Fantasy** oppure all'ultimo **Sonic Adventure** senza doversi impegnare gli organi interni per l'acquisto di tre console diverse? Mettete da parte le ovvie obiezioni del tipo "tanto non succederà mai" – questo lo sappiamo tutti – e provate a rispondere. Non credo di sbagliarmi se presumo che la maggior parte di voi stia pensando "cavoli, sarebbe il massimo!"

Immaginare Suzuki, Miyamoto e Kojima al lavoro sulla stessa console è il sogno bagnato di tutti noi. Ma cosa impedisce a questo sogno di diventare realtà? La concorrenza fra Sony, Nintendo, Sega e Microsoft (siamo quindi sicuri che sia un bene?). Mi sembra lapalissiano. Ecco il reale ostacolo alla vera massificazione del videogame. Ecco perché continueremo a scannarci all'infinito in difesa di questo o quel sistema. Ecco perché non facciamo la cosa più giusta: considerare e giudicare il videogame non in base alla console su cui gira bensì in base alla software house che lo produce. E' questo il punto, il nodo gordiano che non riusciamo a spezzare, il motivo per cui continueremo stupidamente a confrontare l'hardware quando invece dovremmo confrontare il software in quanto tale. Che ingenui: facciamo il gioco delle case costruttrici senza renderci conto che, in realtà, ci stiamo dando delle poderose seppur metaforiche martellate sui testicoli.

Le due nomination sono...

marcello**cangialosi**

playWorld

Breaking the news from the PlayStation world

Stati Uniti: solo 500.000 PlayStation2 al lancio

Sul finire di settembre, ad un mese dal lancio di PlayStation2 negli States, Sony Computer Entertainment America ha annunciato il dimezzamento delle unità che saranno disponibili sul territorio nord americano il 26 ottobre. Invece di 1 milione ne saranno distribuite nei negozi solo 500.000. Il motivo del ritocco pare dipenda da dei problemi occorsi in sede di fabbricazione, e per la precisione dalla scarsità di un componente hardware non meglio specificato. Sony assicura comunque la disponibilità di altre 100.000 unità a settimana fino alla fine dell'anno. Il presidente di SCEA, Kaz Hirai, ha confermato la previsione distributiva di 1 milione e 300mila console nei due mesi successivi il lancio e l'inalterato obiettivo di portare a 3 milioni la base installata di PlayStation2 in America per la fine dell'anno fiscale in corso (marzo 2001). Restano 10 milioni le console che SCEI conta di aver distribuito nel mondo per il 31 marzo del 2002. Nonostante l'inaspettato calo di disponibilità, il lancio di PlayStation2 in America conserva il suo carattere di eccezionalità, se confrontato con quello di PlayStation e di altri sistemi (vedi box). Il problema adesso è Sega che conta di approfittare della carenza di PlayStation2 per piazzare il proprio sistema nelle case di coloro che siano rimasti all'asciutto. Da questo punto di vista appare chiaro il motivo per cui Sony ha scelto di distribuire 100.000 PlayStation2 a settimana piuttosto che accumularle per un rilancio massivo a fine anno. Considerato la velocità a cui le 500.000 console iniziali (già tutte prenotate) usciranno dai negozi, restare a secco di unità nel periodo natalizio e pre-natalizio favorirebbe Sega, che con Dreamcast piazzato a soli 149 dollari avrebbe campo libero. Rendendo disponibili 100.000 unità a settimana, Sony spera di impedire proprio questo. Nell'attesa di vedere cosa succederà in America il 26 ottobre, **Super Console** rimanda al prossimo numero per un reportage completo sul lancio.

Sony annuncia i giochi disponibili al lancio di PS2 in USA ed Europa

Saranno 35 in US e 33 in Europa i giochi disponibili rispettivamente il 26 ottobre e il 24 novembre in concomitanza col lancio di PlayStation2 nei due mercati. Lo comunica Sony Computer Enterainment a ridosso della notizia del dimezzamento del numero PS2 disponibili per il lancio americano. Al di là di quelli riportati nell'elenco qui a lato, per quanto riguarda il mercato europeo, segnaliamo la disponibilità di altri 13 titoli per dicembre (tra cui **Dead or Alive: Hardcore**, **Street Fighter EX3** e **Orphen**) e di altri 50 in distribuzione fra gennaio e marzo 2001 (fra questi **Dark Cloud**, **Episode I: Strafighter**, **MotoGP**, **WipEout Fusion**, **Gran Turismo 3**, **The Bouncer**, **Unreal Tournament** e **Knockout Kings 2001**). Una valanga di software quindi, sicuramente la più massiccia line-up a memoria d'uomo, diversificata tanto in termini qualitativi quanto tipologici (fateci caso, c'è almeno un esponente per ogni genere videoludico) e di sicuro impatto. Il già documentato supporto delle terze party prende così forma rafforzando l'ipotesi che il lancio di PlayStation2 sarà il più massiccio della storia videoludica. Resta da vedere come riuscirà **Super Console** a recensirli tutti in un solo numero...

Causa problemi alla produzione, Sony non sarà in grado di distribuire il milione di console promesso negli States.

Quanto hanno venduto gli altri?

A settembre del 1996, Nintendo ha venduto **350.000** console in sei giorni.
A settembre del 1999, Sega ha venduto **370.000** console in quattro giorni.
Ad una settimana dal lancio, le vendite di Dreamcast raggiungevano le **410.000** unità.
Sega ha venduto **500.000** Dreamcast in due settimane.
Nel 1995, SCEA ha impiegato 4 mesi per vendere **500.000** PlayStation.
Nel 1996, Nintendo ha impiegato 2 mesi per raggiungere il traguardo di **500.000** Nintendo 64 venduti.

I titoli di lancio (quantità vs qualità?)

Line-up europea

- ***AquaAqua-Wetrix 2***, sviluppato da Zed 2, pubblicato da SCI
- ***Disney's Dinosaur***, sviluppato e pubblicato da UbiSoft
- ***Dynasty Warriors***, sviluppato da Koei, pubblicato da Midas
- ***Eternal Ring***, sviluppato da From Software, pubblicato da Crave
- ***Evergrace***, sviluppato da From Software, pubblicato da Crave
- ***F1 World Grand Prix***, sviluppato e pubblicato da Konami
- ***F1 World Racing Championship***, sviluppato e pubblicato da UbiSoft
- ***Fantavision***, sviluppato da SCEI, pubblicato da SCEE
- ***FIFA 2001***, sviluppato e pubblicato da Electronic Arts
- ***Gradius 3 and 4***, sviluppato e pubblicato da Konami
- ***ISS***, sviluppato e pubblicato da Konami
- ***Kessen***, sviluppato da Koei, pubblicato da Electronic Arts
- ***Madden NFL 2001***, sviluppato e pubblicato da Electronic Arts
- ***Midnight Club***, sviluppato da Angel Studios, pubblicato da Take 2
- ***NHL 2001***, sviluppato e pubblicato da Electronic Arts
- ***Pro RC Revenge***, sviluppato e pubblicato da Acclaim
- ***Rayman Revolution***, sviluppato e pubblicato da UbiSoft
- ***Ready 2 Rumble Boxing: Round 2***, sviluppato e pubblicato da Midway
- ***Ridge Racer V***, sviluppato da Namco, pubblicato da SCEE
- ***Silent Scope 2***, sviluppato e pubblicato da Konami
- ***SSX Snowboard Supercross***, sviluppato e pubblicato da Electronic Arts
- ***Super Bust A Move***, sviluppato da Taito, pubblicato da Acclaim
- ***Swing Away Golf***, sviluppato da T&E Software, pubblicato da Electronic Arts
- ***Smugglers Run***, sviluppato da Angel Studios, pubblicato da Take 2
- ***Summoner***, sviluppato da Volition, pubblicato da THQ
- ***Tekken Tag Tournament***, sviluppato da Namco, pubblicato da SCEE
- ***Timesplitters***, sviluppato da Free Radical Design, pubblicato da Eidos
- ***Theme Park World***, sviluppato e pubblicato da Electronic Arts
- ***Top Gear Daredevil***, sviluppato e pubblicato da Kemco
- ***Track and Field***, sviluppato e pubblicato da Konami
- ***Type S***, sviluppato da SquareSoft e pubblicato da Electronic Arts
- ***Wild Wild Racing***, sviluppato e pubblicato da Rage Games
- ***X Squad***, sviluppato da EA, pubblicato da Electronic Arts

Line-up americana

- ***Armored Core 2***, sviluppato da From Software, pubblicato da Agetec
- ***Dead or Alive 2: Hardcore***, sviluppato e pubblicato da Tecmo
- ***Dynasty Warriors 2***, sviluppato e pubblicato da Koei
- ***ESPN International Track & Field***, sviluppato e pubblicato da Konami
- ***ESPN X Games Snowboarding***, sviluppato e pubblicato da Konami
- ***Eternal Ring***, sviluppato da From Software, pubblicato da Agetec
- ***Evergrace***, sviluppato da From Software, pubblicato da Agetec
- ***FantaVision***, sviluppato da SCEI, pubblicato da SCEA
- ***Gun Griffon Blaze***, sviluppato da Game Arts, pubblicato da Working Designs
- ***Kessen***, sviluppato da Koei, pubblicato da Electronic Arts
- ***Madden NFL 2001***, sviluppato e pubblicato da EA Sports
- ***Midnight Club: Street Racing***, sviluppato da Angel Studios, pubblicato da Rockstar Games
- ***Moto GP***, sviluppato e pubblicato da Namco
- ***NHL 2001***, sviluppato e pubblicato da EA Sports
- ***Orphen***, sviluppato da Kadokawa Shoten, pubblicato da Activision
- ***Q-Ball Billiards Master***, sviluppato e pubblicato da Take 2 Interactive
- ***Ready 2 Rumble Boxing: Round 2***, sviluppato e pubblicato da Midway
- ***Real Pool***, sviluppato e pubblicato da Infogrames
- ***Ridge Racer V***, sviluppato e pubblicato da Namco
- ***SSX***, sviluppato e pubblicato da Electronic Arts
- ***Silent Scope***, sviluppato e pubblicato da Konami
- ***Silpheed: The Lost Planet***, sviluppato da Game Arts, pubblicato da Working Designs
- ***Smuggler's Run***, sviluppato da Angel Studios, pubblicato da Rockstar Games
- ***Street Fighter EX3***, sviluppato e pubblicato da Capcom
- ***Surfing H30***, sviluppato e pubblicato da Take 2 Interactive
- ***Summoner***, sviluppato da Volition, pubblicato da THQ
- ***Swing Away Golf***, sviluppato da T&E Software, pubblicato da Electronic Arts
- ***Tekken Tag Tournament***, sviluppato e pubblicato da Namco
- ***TimeSplitters***, sviluppato da Free Radical Design, pubblicato da Eidos
- ***Top Gear Daredevil***, sviluppato e pubblicato da Kemco
- ***Unreal Tournament***, sviluppato da Epic Games, pubblicato da Infogrames
- ***Wild Wild Racing***, sviluppato da Rage Games, pubblicato da Interplay
- ***X-Squad***, sviluppato da EA Squares, pubblicato da Electronic Arts

a cura di marcellocangialosi e diegocortese

Accordi **universali**

Universal Interactive Studios, società responsabile nonché detentrice dei diritti delle serie **Spyro** e **Crash Bandicoot**, ha annunciato una serie di accordi distributivi tesi a diffondere i suoi franchise sui sistemi di intrattenimento elettronico della prossima generazione, vale a dire PlayStation2, X-box e GameCube. Esaurito il legame di esclusività con Sony (l'ultimo titolo sviluppato da UIS esclusivamente per PlayStation è **Crash Bash**), Universal guarda altrove e si accorda con Konami e Havas Interactive per la distribuzione delle prossime iterazioni dei suoi franchise in Giapppone ed America rispettivamente. Sebbene previsti anche per X-box e Gamecube, **Spyro 4** e **Crash 4** sono attualmente in sviluppo su DevKit PlayStation2 da parte di team interni estranei a Insomniac e Naughty Dog. La loro commercializzazione è prevista per non prima del 2002. Per quanto riguarda il 128 bit di Sega, Jim Wilson, vice presidente e general manager di UIS, ha dichiarato: *"Pubblicheremo alcuni titoli Dreamcast per la fine di quest'anno, quindi analizzeremo il mercato per valutare le performance della console dopo il periodo natalizio."*

Phil Harrison torna in **Europa**

Dopo Ken Kutaragi, uno dei personaggi più carismatici e rappresentativi del management di Sony Computer Entertainment è senza dubbio Phil Harrison. Di origini inglesi, Harrison ha trascorso buona parte della sua vita professionale negli States in veste di Vice Presidente del Reparto Ricerca e Sviluppo di SCEA. Dal 1 ottobre scorso Phil Harrison ritorna ufficialmente nelle fila della divisione europea di Sony con un nuovo ruolo: Vice Presidente dello Sviluppo di SCEE. Harrison prenderà il posto reso vacante da Juan Montes, migrato verso una non meglio specificata società di comunicazioni. Chris Deering, presidente di SCEE, si è dichiarato entusiasta di poter lavorare insieme ad Harrison un'altra volta: *"Phil ha giocato un ruolo importantissimo nel lancio e nel conseguente successo di PlayStation. Le sue conoscenze sulla tecnologia PlayStation e sul game design sono impareggiabili e non vedo l'ora di vedere come il suo apporto inciderà sull'espansione del business PlayStation sui territori PAL."* Phil Harrison si è detto deliziato all'idea di tornare in Europa: *"credo che la profondità e la preparazione degli sviluppatori europei contribuirà ulteriormente a cementificare la nostra leadership nel mercato. Ma soprattutto, ci sarà parecchio da divertirsi."* Intanto in America, Jack Tretton e Andrew House, rispettivamente vice presidente delle vendite e vide presidente del marketing, hanno assunto la posizione di senior vice president di Sony Computer Entertainment of America. Tutto questo, per la cronaca...

KING'S FIELD IV

Formato: PlayStation2
Casa: From Software
Sviluppatore: Interno
Uscita: Marzo 2001

A diversi mesi dal lancio del suo primo dungeon RPG per PS2, From Software ha deciso di aver accumulato abbastanza esperienza di programmazione sulla nuova console Sony per realizzare un nuovo episodio della saga di **King's Field**. Dalle poche informazioni diffuse dalla casa giapponese, **King's Field IV** utilizza il medesimo motore grafico sviluppato per **Eternal Ring**. Rispetto a quest'ultimo l'atmosfera di gioco sarà più tetra e desolata, caratteristica che accomuna tutti gli episodi della serie. L'unica novità introdotta nella meccanica di gioco resa nota al momento, è la considerazione del peso e delle armi nella gestione dell'equipaggiamento del personaggio. Di conseguenza portare con se un arsenale penalizzerà fortemente destrezza e velocità di movimento. Attualmente pronto al 10%, **King's Field IV** sarà contenuto in un DVD-ROM disponibile in Giappone a partire dal mese di marzo.

GREATEST STRIKER

Formato: PlayStation2
Casa: Taito
Sviluppatore: Interno
Uscita: 7 dicembre

Se siete abituati ad inveire contro i vostri giocatori durante le partite a **Winning Eleven** o **FIFA**, cercate sin da ora di contenere la vostra rabbia in quanto, in un prossimo futuro, ogni parola da voi pronunciata nel corso del gioco potrebbe influire sul suo andamento. Taito ha infatti presentato un gioco di calcio che sfrutta il suo nuovo sistema di controllo/riconoscimento vocale collegabile alla porta USB di PlayStation 2. Intitolato **Greatest Striker**, permette al giocatore di gestire verbalmente la propria squadra ordinando al portiere di uscire per intercettare un attaccante solitario oppure ad un giocatore di tentare un tiro in porta. Oltre al comando vocale esiste un sistema di controllo opzionale tramite pad in quanto il gioco sarà commercializzato sia singolarmente che in bundle con il Voice Recognition Controller. Un secondo elemento del gioco degno di nota è la presenza di un sistema dinamico di gestione delle condizioni atmosferiche che possono variare durante la partita. Riguardo la meccanica di gioco, non sono ancora disponibili informazioni dettagliate. Stando ad indiscrezioni presenterebbe caratteristiche di tipo arcade sullo stile di **Virtua Striker**. Il controller a comando vocale di Taito sarà in futuro utilizzato da altri titoli prodotti dalla softco nipponica. Tra questi vi è anche un gioco di mah-jongg gestito interamente via voce intitolato **Mah-jongg Senken Sakende Lon!** previsto per il 14 dicembre.

SKY **GUNNER**

Formato: PlayStation2
Casa: Sony
Sviluppatore: Interno
Uscita: Inverno

Mostrato a sorpresa da Sony all'ultimo Tokyo Game Show, **Sky Gunner** è uno sparatutto poligonale caratterizzato da un innovativo sistema di controllo. Invece di presentare un sistema di puntamento fisso, il gioco consente di muovere il reticolo di mira coprendo un'area di 360° attorno al proprio velivolo. La gestione del mirino è affidata allo stick analogico e richiede un po' di allenamento prima di poter essere sfruttata con profitto. Dal punto di vista grafico, **Sky Gunner** si è rivelato tutto sommato soddisfacente.
La bizzaria dei velivoli è veicolata attraverso una discreta modellazione poligonale, ricca di particolari. Il livello di dettaglio subisce un forte ridimensionamento se si prendono in considerazione i fondali. Decisamente scarni.
Nella demo portata da Sony al TGS, il motore grafico ha dimostrato di gestire discretamente bene l'elevato numero di mezzi presenti sullo schermo cedendo solo nei momenti di maggiore affollamento di veicoli ed esplosioni.
Apportati i dovuti miglioramenti, **Sky Gunner** può costituire un potenziale acquisto per gli amanti degli sparatutto poligonali alla **Panzer Dragoon**.

EPISODE I: **STARFIGHTER**

Formato: PlayStation2
Casa: Lucas Arts
Sviluppatore: Interno
Uscita: Imminente

Lucasarts inaugura la sua produzione ludica per PlayStation2 con questo **Episode I: Starfighter**, sparatutto 3D esteticamente promettente e basato sul film *Episode I: The Phantom Menace*, ormai divenuto un'inesauribile fucina di spin-off e tie-in per la softco americana. Il giocatore potrà scegliere di seguire tre filoni narrativi selezionano uno dei tre personaggi disponibili: Rhys (membro delle forze di Naboo), Vana (un mercenario) e Nimh (un pirata comprensibilmente perseguitato dalla Federazione per il Commercio). I livelli, ambientati tanto nello spazio quanto sulla superficie dei pianeti, saranno liberamente esplorabili secondo la filosofia del freedom of movement tanto in voga di questi tempi, con il giocatore impegnato ad assolvere missioni perseguendo obiettivi diversificati. L'armamentario di ogni caccia sarà upgradabile ed ampliabile nel corso del gioco in funzione dei punti conseguiti portando a termine le varie missioni. Il parco caccia incluso in **Starfighter** annovera tutti i modelli visti nel film più altri inediti, per un totale di 40 mezzi fra cui astronavi ed incrociatori. Ormai prossimo alla commercializzazione, prevista in America per dicembre, **Starfighter** si unisce al gruppo di titoli "anti-scalettature" per PlayStation2 grazie all'impiego di una tecnica di antialiasing simile a quella adottata da Volition in **Summoner**. Resta da vedere se il frame rate reggerà (la versione beta mostrata all'E3 non era fluidissima...)

THE **GETAWAY**

Formato: PlayStation2
Casa: SCEE
Sviluppatore: Studio Soho
Uscita: TBA

In sviluppo da diverso tempo presso i laboratori di Studio Soho, **The Getaway** è un racing game assimilabile al prossimo **Driver 2** di Reflection, ma ben più ambizioso. Il giocatore veste i panni di un ladro pentito (Mark), costretto a ripercorrere la via del crimine dalla minaccia di un boss (Charlie Jolson) che ne ha rapito il figlio a fini ricattatori. Dove ambisce **The Getaway** è nell'obiettivo di riprodurre una Londra di 50km quadrati altamente credibile, con la sua torre, i suoi parchi, i suoi abitanti, il suo traffico e, addirittura, gli interni di alcuni suoi negozi. Il giocatore si muove in questo ambiente prevalentemente in macchina (ne sono previste circa 50), ma anche a piedi, allo scopo di compiere, seppur controvoglia, le 24 missioni assegnategli da Jolson. Fra le caratteristiche peculiari di **The Getaway** segnaliamo quella che gli sviluppatori definiscono "evolving environment", vale a dire un ambiente di gioco tanto realistico da riparare autonomamente ai danni causati dagli spericolati inseguimenti a cui il giocatore è invitato a prender parte. Aspettatevi un'anteprima più esaustiva su uno dei prossimi numeri di **Super Console**.

X-SQUAD

Formato: PlayStation2
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Interno
Uscita: 26 Ottobre

E' quasi pronto **X-Squad**. Il giorno del giudizio è vicino. Il 26 ottobre l'utenza PS2 potrà finalmente capire se uno dei più misteriosi progetti di Electronic Arts per PlayStation2 (noto in origine come **X-Fire**) è un pacco totale o una sorprendete rivelazione. Probabilmente sarà una via di mezzo. Il concept alla base di **X-Squad** è probabilmente il più originale fra quelli registrati nella line-up PlayStation2: il giocatore comanda infatti un intero gruppo di personaggi assegnando compiti diversificati ad ognuno di essi. L'attività ludica principale non sembra discostarsi troppo dalle meccaniche tipiche dello sparatutto in terza persona, ma è indubbio che la componente tattico-cooperativa aggiunge quel soffio d'aria fresca che potrebbe fare la differenza.

*micro***NEWS**

- Al recente Tokyo Game Show, Genki ha mostrato una versione giocabile della versione PS2 di **Shutoko Battle**. Per quanto costituisca una conversione della versione Dreamcast, le similitudini con la versione della console Sega sono molte. Le uniche differenze consistono in una mappatura ambientale più convincente, una migliore qualità delle texture ed un motore grafico più prestante. La demo mostrata presentava i soliti problemi di anti-aliasing che, essendo il gioco previsto per la fine dell'anno, dubitiamo vengano eliminati. In **Shutoko Battle Zero** sarà possibile impiegare un volante USB che molto probabilmente sarà lo stesso impiegato da **Gran Turismo 3**.
- Capcom ha confermato lo sviluppo di un episodio di **Resident Evil** per PS2. Nessun dettaglio riguardante il gioco è stato al momento definito a parte la sua probabile data di uscita prevista per l'inizio del prossimo anno. Capcom ha inoltre annunciato il posticipo della data di uscita di **Onimusha Warlord** fissata ora per il mese di giugno.
- Hudson ha annunciato che nel mese di dicembre commercializzerà in Giappone un nuovo gioco d'azione poligonale intitolato **D.N.A** (acronimo di **Dark Nature Apostole**). Caratterizzato da un'ambientazione cyberpunk, vede come protagonista un uomo in grado di incrementare le proprie caratteristiche ed acquisire nuove abilità installando nel suo corpo dei biochip. La presenza nel gioco di filmati in CG doppiati in inglese lascia presagire un probabile adattamento per il mercato occidentale.
- Squaresoft ha deciso di aggiungere un sottotitolo al film dedicato alla sua saga di giochi di ruolo più famosa. *Final Fantasy: The Spirit Within* è atteso negli Stati Uniti per il 20 luglio 2001. Attualmente non vi sono ancora informazioni circa la distribuzione del film nelle sale italiane.
- Dalla commercializzazione di PS2 in Giappone, la diffusione dei DVD Video è andata sempre più crescendo. Nel mese di agosto il numero di DVD venduti ha addirittura superato quello delle videocassette assestandosi su 2.915.000 unità contro le 2.654.000 delle ultime. Rispetto allo scorso anno l'acquisto e l'affitto di DVD è aumentato del 279.7%.
- Namco sta convertendo la sua simulazione di camion arcade **Truck Kyosokyoku** per la nuova console Sony. Intitolata **Truck Kyosokyoku: Rodeo of Love and Sorrow**, la versione PS2 presenterà una modalità multigiocatore mediante split screen.
- Konami commercializzerà le conversioni per PS2 di **DrumMania 2nd Mix** e **Guitar Freaks 3rd Mix** in un unico gioco previsto per dicembre. Il 2 novembre sarà invece disponibile **BeatMania IIDX Third Style** per PS2 oltre al nuovo controller ad esso dedicato.
- Al contrario di quanto si pensava inizialmente, la versione PS2 del survival horror di Jaleco **Carrier** non consiste in una diretta conversione del gioco Dreamcast. Oltre ad una nuova trama di gioco, **Carrier: The Next Mutation** presenta ora un sistema di controllo dinamico dell'inquadratura che sostituisce le precedenti visuali ad angolo prefissato alla **Resident Evil**. L'uscita del gioco è prevista per quest'inverno.
- Yamauchi ha annunciato che anche in Giappone la sua attesa simulazione di guida si intitolerà **Gran Turismo 3: A-SPEC**. Nell'informare la stampa del cambio di titolo, il presidente della Polyphony Digital ha inoltre affermato di aver dato il via alla fase di pianificazione di **Gran Turismo 4** e di stare valutando la possibilità circa la realizzazione una versione arcade di **Gran Turismo 3**.

GRAN TURISMO 3™
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

GOEMON

Formato: PlayStation2
Casa: Konami
Sviluppatore: Interno
Uscita: 21 dicembre

Nonostante le perplessità destate dai fan della saga circa il primo episodio tridimensionale per N64, la prima incarnazione a 128-bit di **Goemon** presenta diversi punti in comune con esso. Entrambi consistono in un gioco d'azione poligonale multiscorrimento sullo stile di **Mario 64** con alcuni elementi RPG e platform, questi ultimi presenti in forma maggiore rispetto al passato. Sfortunatamente le similitudini non si limitano al punto di vista strutturale. La demo mostrata al Tokyo Game Show presentava modelli poligonali la cui complessità era decisamente al di sotto delle capacità di PS2. Inoltre il motore grafico soffriva di forti problemi di anti-aliasing, un orizzonte visivo piuttosto ridotto ed una gestione delle inquadrature altamente discutibile. Ugualmente deludente il sistema di controllo che, per quanto offrisse un'ampia varietà di mosse disponibili, risultava troppo impreciso. In definitiva un titolo che necessita pesanti modifiche. Un eventuale posticipo della troppo ottimistica dâta di uscita non ci stupirebbe poi molto...

SIDEWINDER **MAX**

Formato: PlayStation2
Casa: Asmik
Sviluppatore: Interno
Uscita: Dicembre

Mostrata all'ultimo Tokyo Game Show unicamente sotto forma di filmato, l'incarnazione PS2 della serie di sparatutto **Sidewinder** appare più realistica e simulativa rispetto al passato. Strutturalmente si tratta di un gioco simile ad **Ace Combat** di Namco nel quale bisogna ingaggiare bersagli sia aerei che terresti impiegando un'ampia gamma di velivoli realmente esistenti. Il gioco non include soltanto il classico Campaign Mode (diviso in trentadue missioni), ma anche uno story mode nel quale il protagonista guadagna nuove armi e mezzi con il progredire della storia. Per ciò che concerne le caratteristiche più eclatanti della realizzazione tecnica segnaliamo l'impiego di un'intelligenza artificiale resa più sofisticata grazie allo sfruttamento dei coprocessori di PS2 e la presenza di condizioni atmosferiche variabili. In passato gli episodi della serie **Sidewinder** non si sono mai distinti per il loro livello qualitativo. Da quanto visto finora vi sono comunque speranze che **Sidewinder Max** possa costituire un'interessante passatempo in attesa che Namco completi lo sviluppo del suo nuovo **Ace Combat**.

JOYSTICK fun

non poteva mancare!

via Lorenteggio 38 - 20146 Milano - Tel. 02.48952821

www.joystick.it

il tuo riferimento nella rete

- CHEATS E SOLUZIONI
- AGGIORNAMENTI QUOTIDIANI
- NEWS DAL GIAPPONE IN ESCLUSIVA
- WEB CAM LIVE IN NEGOZIO
- LISTINI NUOVO-USATO DELLA VS. CONSOLE PREFERITA
- PAGAMENTO TRAMITE CARTA DI CREDITO

Tutto quello che cercate nel web lo trovate su: www.joystick.it

2G&P 02.26223995

NAVY-**FORCE**

Formato: PlayStation2
Casa: Jaleco
Sviluppatore: Interno
Uscita: N/A

Inizialmente conosciuto con il titolo di **Navy Seal**, **Navy-Force** è un gioco d'azione strategico sullo stile di **Rainbow Six**. Il filmato mostrato da Jaleco all'ultimo Tokyo Game Show non rivelava molti dettagli circa la struttura di gioco, le uniche informazioni in nostro possesso si limitano quindi a quello che si poteva desumere da esso. Il livello di dettaglio offerto dal motore grafico sembra essere più che discreto per questo genere di giochi. Le divise dei membri del team sono ricche di dettagli in rilievo (per quanto l'eccessivo effetto di riflessione dei tessuti gli dia l'aspetto di una tuta di gomma) e le armi appaiono molto particolareggiate. Il filmato presentato al TGS ha mostrato anche un buon uso degli effetti di luce e del motion blur. Non mancheremo di fornirvi maggiori informazioni non appena si renderanno disponibili.

COLORIO WA GAKI **PRINT**

Formato: PlayStation2
Casa: Epson
Sviluppatore: Interno
Uscita: Inizio dicembre

La presenza su PS2 di porte USB sembra attirare come il miele le case specializzate nella produzione di periferiche per computer. Epson ha recentemente proposto un software compatibile con tutta la famiglia delle stampanti USB a getto d'inchiostro Colorio. Chiamato **Colorio wa Gaki Print**, permette di acquisire immagini tramite svariate periferiche, elaborarle e stamparle. Il programma in esso contenuto presenta un'interfaccia grafica estremamente intuitiva appositamente studiata per consentire anche ai non esperti di stampare fotografie, biglietti di auguri e cartoline. Tra i dispositivi impiegabili con il programma vi sono tutte le macchine fotografiche digitali compatibili Picture Paradise oltre a dispositivi di lettura di smart card Flash Gate della Hagiwara System e di Memory Card Epson. Dato il prezzo contenuto a cui verrà distribuito (appena 3.800 yen), **Colorio wa Gaki Print** costituisce un'alternativa economica a *Print Fan with Popegg* per chi già possieda una stampante della serie Epson Colorio e non sia interessato all'uso esclusivamente videoludico del sistema Sony.

SNOWBOARD **HEAVEN**

Formato: PlayStation2
Casa: Capcom
Sviluppatore: Interno
Uscita: 16 novembre

Al già considerevole numero di giochi di snowboard disponibili per PS2 si aggiunge ora l'imminente **Snowboard Heaven** di Capcom. Dotato di un sistema di controllo di tipo prettamente arcade, il gioco consente di lanciarsi lungo piste innevate dalle ambientazioni insolite, quali antiche ville giapponesi, realizzate con un buon livello di dettaglio. Il gioco può essere affrontato sia da soli che in coppia mediante split screen. Quanto visto al TGS non ci ha esaltato particolarmente, dato che per PS2 esistono giochi di snowboard di livello ben superiore. Non escludiamo comunque che da un esame più attento non emergano caratteristiche meno appariscenti che ne elevino il valore qualitativo.

KURIKU-REMIX

Formato: PlayStation2
Casa: From Software
Sviluppatore: Interno
Uscita: Dicembre

Sebbene la qualità delle sue produzioni non sia eccelsa, di certo non si può dire che From Software si sforzi al massimo per supportare la nuova console Sony. Alla sua già ampia line-up si aggiunge ora un puzzle game poligonale dal look fumettoso e molto colorato la cui meccanica rimane ancora in buona parte ignota. Gli unici dettagli fino ad ora diffusi riguardano il particolare sistema di controllo. I due bizzarri coniglietti protagonisti del gioco, al secolo Kuri e Kreme, possono essere gestiti ciascuno da due giocatori contemporaneamente utilizzando due pad. Utilizzando il multitap si può estendere il gioco a quattro persone in modo da avere entrambi i personaggi su schermo che in questo caso viene diviso in metà. E' inoltre incluso un sistema di tipo tradizionale in cui ogni personaggio è controllato da un singolo giocatore. **Kuriku-remix** è attualmente previsto in Giappone su DVD-ROM per il mese di dicembre.

DANCE SUMMIT **2001:** Bust-a-Move

Formato: PlayStation2
Casa: Enix
Sviluppatore: Interno
Uscita: Novembre

In occasione del terzo episodio della serie di **Bust-a-Move**, Enix ha apportato consistenti modifiche alla meccanica di gioco. Ora sono presenti quattro personaggi su schermo gestibili da altrettanti giocatori contemporaneamente tramite multitap. Lo scopo del gioco consiste ancora nel premere i pulsanti indicati sullo schermo a ritmo di musica, con la possibilità però di premere il tasto che più aggrada l'utente in alcune occasioni specifiche. A seconda della combinazione ottenuta si guadagnano bonus differenti e si possono creare passi di danza combinati tra più personaggi. Per quanto non rappresenti lo stato dell'arte dei giochi PS2, la grafica appare di buon livello presentando un'ottima varietà e fluidità nei balletti e dei fondali decisamente più ricchi di dettaglio rispetto al passato.

TECHNICTIX

Formato: PlayStation2
Casa: Arika
Sviluppatore: Interno
Uscita: Gennaio 2001

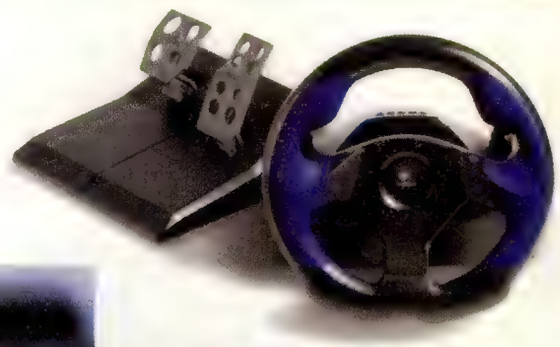
Arika ha deciso di lanciarsi nel mercato dei rhythm game con un gioco dalla meccanica estremamente originale e dal titolo impronunciabile: **Technictix**. Stando alle prime informazioni diffuse, lo scopo del gioco è quello di creare particolari combinazioni di suoni generando increspature nell'acqua. Le poche immagini mostrate rivelano un motore grafico in grado di riprodurre le superfici liquide in tempo reale che presentano sia effetti di trasparenza che di riflessione. Aspettatevi aggiornamenti futuri a riguardo nei prossimi numeri di **Super Console**.

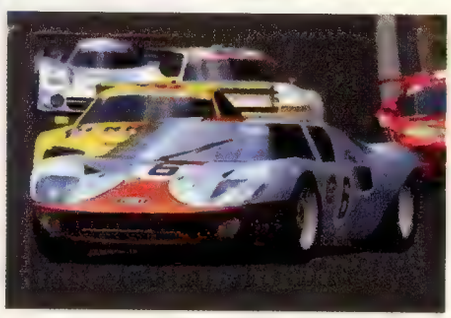
X TECNOLOGIES
PC and PlayStation™ accessories
Play together
Dark Rumble
analog/vibration function
Memory Cards
Super Mito - digital standard joypad
RoadStar - compact wheel vibration function
Ducati Corse - racing handlebar
CTO S.p.A.
via Piemonte, 7/1 - 40069 Zola Predosa - Bologna, Italy
Ph. +39 051 6167711 - Fax +39 051 753418
www.xtecnologies.com

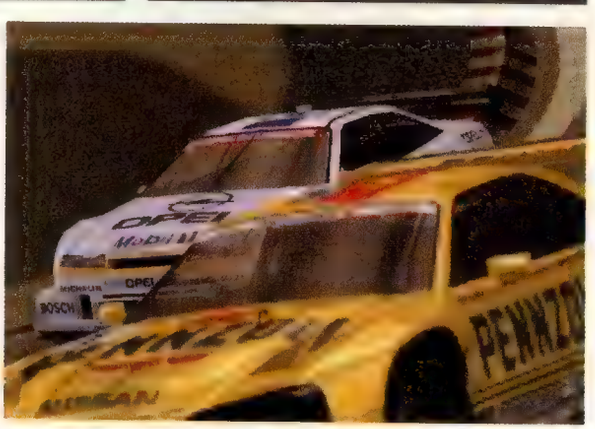
Gran Turismo 2000 A Spec

Casa: SCEI Sviluppatore: Polyphony Digital Uscita: Inizio 2001

Dopo il poderoso rifacimento estetico testimoniato da **Super Console** all'ECTS, **Gran Turismo 2000 A Spec** (questo il nome definitivo della versione giapponese. In occidente sarà noto sotto il discutibile appellativo di **Gran Turismo 3**) conquista il primo posto nella classifica redazionale dei most wanted. Le ultime immagini diffuse da SCEI sottolineano l'eccellente algoritmo di environment mapping, la messa a fuoco selettiva nei replay e, soprattutto, l'alta risoluzione di cui si è parlato in sede di preview sul numero scorso. Durante l'ultimo Tokyo Game Show, Sony ha inoltre fatto chiarezza in merito al volante con force feedback dedicato al nuovo capolavoro di Polyphony. Si chiama GT Force ed è prodotto da Logitech, azienda leader nel settore accessoristico per PC. Il GT Force sfrutta un sistema di alimentazione proprio e si collega a PS2 attraverso l'ingresso USB. **Gran Turismo 2000 A Spec** supporterà, infine, il cavo i.link oltre al tradizionale split screen per il gioco in multiplayer.

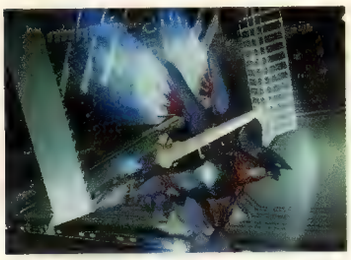


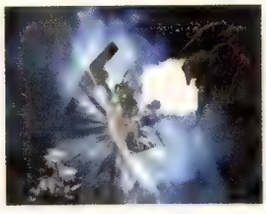
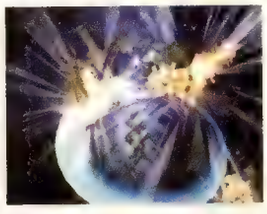
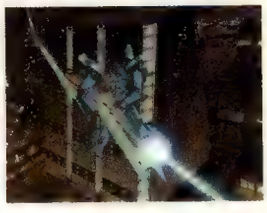




Zone of the Enders (Z.O.E.)

Casa: Konami Sviluppatore: Interno Uscita: Febbraio



Previsto per febbraio, **Zone of the Enders** ha dato prova della sua qualità ludica durante l'ultimo Tokyo Game Show, dove era presente in forma giocabile. Il sistema di controllo è parso decisamente funzionale, perfettamente in grado di tenere sotto controllo un ritmo di gioco che definire frenetico appare eufemistico. Mech poligonali di grosse dimensioni, rifiniti in ogni anfratto, sono protagonisti di scontri furiosi a 60fps fra palazzi in fiamme ed un orgia di effetti speciali. Nessun rallentamento in vista. Resta da vedere come funzionerà l'integrazione della componente narrativa con quella prettamente blastatoria. Ciononostante, considerando l'eccellenza di quanto visto e provato al TGS, è indubbio che **Zone of the Enders** venderà come il pane, anzi di più, come il pane con le olive: l'inclusione della beta giocabile di **MGS2** fa di **Zone of the Enders** un sicuro best seller.

Metal Gear Solid 2 Sons of liberty

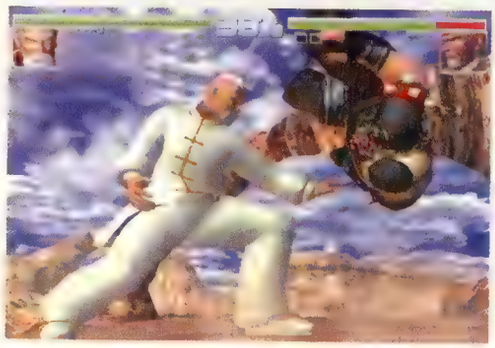
Casa: Konami Sviluppatore: Interno Uscita: Fine 2001

La punta di diamante dell'infinita line up Konami per PS2 (e non solo. Vedi **Outerworlds**) continua a sorprendere denunciando un livello di interazione con i fondali sbalorditivo. Nell'ultimo filmato mostrato all'ECTS e al TGS, Snake solleva un libro a mezz'aria tempestandolo di proiettili. Il realismo della sequenza è sconcertante. A giudicare da alcune foto, inoltre, pare che l'interazione si estenda anche ai cadaveri (vedi le immagini ambientate nella mensa). Altra rivelazione fotografica: Snake può sparare stando in ginocchio. Konami fa sapere che una demo giocabile di **MGS2: Sons of Liberty** sarà inclusa in **Zone of the Enders**, in arrivo a febbraio.

Dead or Alive 2 Hardcore

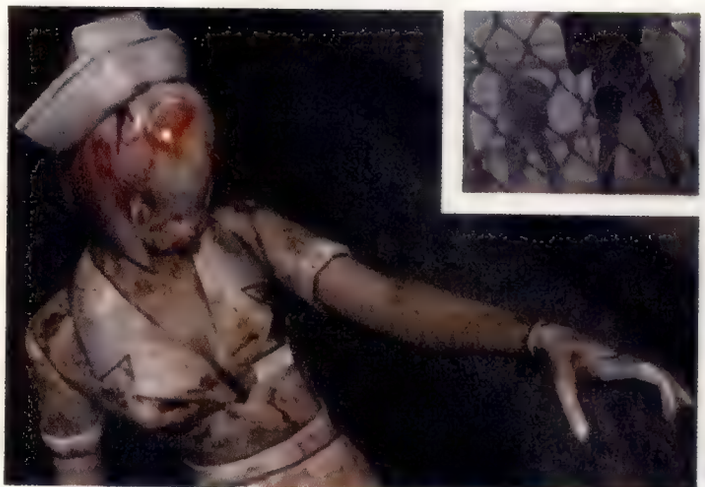
Casa: Tecmo Sviluppatore: Team Ninja Uscita: 26 ottobre

Nuovi costumi (che definire osé appare eufemistico), nuove arene e nuove mosse per il tag mode, nuovi personaggi (fra cui Bayman, ripescato dal primo **DOA**), e soprattutto un nuovo motore grafico anti-scalettature e flickerii, costituiscono i tratti distintivi di **DOA2: Hardcore** rispetto all'edizione nipponica commercializzata il 30 marzo scorso. In uscita negli States mentre leggete queste righe, il "nuovo" picchiaduro Tecmo verrà recensito sul prossimo numero di **Super Console**.



Silent Hill 2

Casa: Konami Sviluppatore: Interno Uscita: N/A



Konami ha rilasciato le prime immagini ufficiali di **Silent Hill 2** per PlayStation2. Un leggero brivido percorre la colonna vertebrale mentre si apprezza la lucidità sanguigna delle superifici "sciolte" dei mostri (notare il volto dell'infermiera), o gli squarci dilanianti i corpi deformi delle creature abitanti l'oscurità, o ancora i fetidi e tenebrosi gabinetti attraverso cui il giocatore sarà invitato ad avanzare, circondato da pareti incrostate di sangue rappreso. A giudicare da quel poco che si è visto al TGS, **Silent Hill 2** sembra elevare all'ennesima potenza il senso di angoscia e disgusto già efficacemente trasmesso dal prequel.

BG GAMES

Distribuzione
Videogames

VIDEOGAMES...
.. FINO ALL'OSSO!

Dreamcast

NINTENDO64

GAME BOY

PlayStation

Richiedi il listino rivenditore

BG GAMES

Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525
e-mail: bggames@galactica.it

Segui il Rinoceronte e troverai

MAGIC L'Adunanza®

• *PIEMONTE:* MUSIC BAZAAR C.so Bagni, 67 Acqui Terme (AL) • COSMIC COMICS Via Ghilini, 67/B Alessandria • LIBRERIA TERME-PARVA DOMUS C.so Bagni, 12 Acqui Terme (AL) • RIPOSIO GIOCHI Largo Lanza, 9 Casale Monferrato (AL) • TISTAR via Claro, 21 Alessandria • L'AQUILONE Via C.Emanuele III, 20 Cuneo • MULTI MEDIA POINT C.so Lange, 41/B Alba (CN) • GOLDEN FANTASY V.le D. Alighieri, 22/E Novara • BIT-LAND Via A. Costa, 9/C Novara • AVALON Via del Carmine, 11 Torino • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Conte Rossi di Montelera, 51 Chieri (TO) • DIDATTICA PIU' P.za Gioberti, 20 Ivrea (TO) • L'ARCO NUOVO - Via S.Martino, 18 Moncalieri (TO) • LA PALLA GIOCHI Via S.Pellico, 20 Pinerolo (TO) • LA PALLA GIOCHI Via Torino, 12 Roletto (TO) • SAYN Via Roma, 53 Susa (TO) • GAMES CENTRE Via Crea, 10 - Shopville Le Gru Grugliasco (TO) • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Cernaia, 25 Torino • CENTRO GIOCO EDUCATIVO C.so Peschiera, 160 Torino • LA TERRA DI MEZZO Via G.Ferraris, 53 Vercelli • ROBIN HOOD Via G.Ferraris, 18 Vercelli • *VAL D'AOSTA:* L'AQUILONE MODELLISMO Via Abbé Gorret, 21 Aosta • *LOMBARDIA:* ELYSIUM Via S.Bernardino, 33b Bergamo • PERGIOCO Via Trieste, 4a Brescia • LA GROTTA DI MERLINO Via S.Faustino, 54 Brescia • CRAZY COMICS Via Milano, 266 Como • SCOTTI GIOCATTOLI Via B.Luini, 5 Como • SCOTTI VIDEOGAMES P.za Volta, 11 Como • COSMIC SHOP CREMONA Via Battisti, 4 Cremona • PLAYTIME Via Azzone Visconti, 12 Lecco • 1000 IDEE Via Ratti, 6 Legnano (MI)• LA PIRAMIDE 2 V.le Romagna, 50 Milano • VIRGIN MEGASTORE P.za del Duomo Milano • LEGEND Via Anguissola, 21 Milano • IL CERCHIO MAGICO Via Monti, 41 - P.za Tito, 8 - C.so di P.ta Vittoria, 50 Milano • I GIOCHI DEI GRANDI Via S.Tecla, 5 ingres. di Via S.Clemente Milano • BLUES BROTHERS Via Archimede, 6 Milano • PERGIOCO Via S. Prospero, 1 Milano • PERGIOCO Via Aldovrandi Milano • PERGIOCO Via Borgogna, 7 Milano • SOFTWARE UNIVERSE Via Lorenteggio, 22/24 Milano • THE ROCK Via Ricciarelli, 39 Milano • LIBRI E COSE Via Quarenghi, 23 Milano • PERGIOCO Via Cairoli, 5 Monza (MI) • ALMA snc. Via Buon Gesù 35 Rho (MI) • FANTALAND Residenza Portici Milano 2 Segrate (MI) • ACTION MODELS Via C.Correnti, 40 Seregno (MI) • CIANTRO GAETANO Via S. Carlo, 46/A Cesano Maderno (MI) • UNICORN Via Cittadella, 10 Piacenza • PERGIOCO C.so Cairoli, 26/D Pavia • K D'ORO C.so Matteotti, 24 Tradate (VA) SOFTWARE UNIVERSE C.Comm. Il Gigante Via dell'Industria, 1 Daverio (VA) • *LIGURIA:* BLUES BROTHERS Via Rivale, 15r Genova • DICE & DRAGONS C.so B.Aires, 62AR Genova • CAOS A.D.2000 Via Dattilo, 26R Genova/Sampierdarena (GE) • IL MINOTAURO Via Amendola, 40 Imperia • FANTASIA Via S. Francesco, 97 San Remo (IM) • COMIC LAND Via S.Ferrari, 96/98 La Spezia • DE LUCIS Via Marconi, 71-73 Alassio (SV) • CREATIVE ZONE P.za IV Novembre, 4 Albenga (SV) • BIG STORE C.so Italia 43r Savona • GLOBAL Via S.Lorenzo 50/A-B Savona • *TRENTINO ALTO-ADIGE:* CARTOLERIA DELLA GIACOMA C.so De Gasperi,6 Predazzo (TN) • GAME STORE Via Cavour, 2/A Bolzano • TRILOGY Vicolo del Vò, 54 Trento • *VENETO:* VIRTUAL ZONE Via Liberazione, 17 Feltre (BL) • CITTÀ DEL SOLE Via S. Martino e Solferino, 102/104 Padova • TIME MACHINE Via San G.Barbarigo, 87 Padova • COMICSLAND Via Jappelli, 9 Padova • DELTA COMICS C.so del Popolo, 65 Rovigo • HOBBIT Borgo Cavour, 39/a Treviso • CASA DELLA BAMBOLA V.le della Vittoria, 311 Vittorio Veneto (TV) • MICROWORLD Via Don Bosco, 5 Mogliano Veneto (TV) • CITTÀ DELLA LUNA Via Garibaldi, 58 Mestre (VE) • KOALA Via Sandro Gallo, 157/H Venezia Lido (VE) • ANTONIO DE MEGNI & FIGLI Via Cappuccini, 11/13 Monteforte d'Alpone (VR) • GIOCHI DEI GRANDI Via S.Nicolò, 5 Verona • PERGIOCO Via Giovanni della Casa, 10 Verona • MICKEY MOUSE C.so 4 Novembre, 35 Asiago (VI) • DOMINIO Via Gorizia, 1/A Vicenza • *FRIULI VENEZIA GIULIA:* LA RIVISTERIA P.za XX Settembre, 23 Pordenone • FANTASYLANDIA C.so Italia 6 Trieste • URBAN LEGEND Via Madonnina, 15/A Trieste • LUDOLANDIA V.le Volontari della Libertà, 4 Udine • TUTTOGIOCHI Via Mercatovecchio, 35 Udine • *EMILIA ROMAGNA:* ALESSANDRO Via del Borgo S.Pietro,138/AB 140/ABC Bologna • PESARO & ZABBAN Via Marsala, 15 Bologna • GIOCATTOLI MILENA Via Repubblica, 46/48 San Lazzaro di Savena (BO) • MAGIC WORLD P.za Cacciaguida, 14 Ferrara • PUCCIO C.so di Porta Po, 74/B Ferrara • MAGIC STORE V.le Gramsci, 90 Forlì • PLAY TIME Via U. LaMalfa, 11-11/A Carpi (MO) • ARCADIA Via Storchi, 5 Modena • L'ANTRO DEL NANO V.le Verdi, 92/94 Modena • LIBRERIA IORI DANIELE "CENTRO" C.so Adriano, 40 Modena • MODENA FUMETTO Via Monte Kosika, 198/ABCD Modena • UGO Strada Petrarca, 1/B Parma • URBAN LEGEND 2 Vicolo Grossardi, 3 Parma • GIOCAGIO' C. COMM.GLOBO - Via Foro Boario, 30/A Lugo (RA) • PLANET - 0 Via Mazzini, 42/2 Lugo (RA) • CARTOLIBRERIA AURORA Via C.Cicognani, 53 Ravenna • MONDO MAGICO C.so Farini, 78 Russi (RA) • REGGIO COMICS Via Emilia S. Pietro, 65B/C Reggio Emilia • LO GNOMO Via Garibaldi, 2/4 Cattolica (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Gambalunga, 51 Rimini (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Sirani, 7 Rimini (RN) • ORION FUMETTI Via V. Agnesi, 17 Rimini • *TOSCANA:* FUMETTOPOLI Via Piave 24/26 Arezzo • ELLEBI Via Pascoli, 16 Montevarchi (AR) • SNOOPY V.le G. da Verrazzano, 39/41 Greve in Chianti (FI) • PAPERLAND Via Toscana, 4 Certaldo (FI) • BLUES BROTHERS Via Alamanni, 37 A/B/C Firenze • KA-BOOM P.za Mazzini, 7 Poggibonsi (SI) • CENTRO DEL FUMETTO Via del Platano, 7 Livorno • BLUES BROTHERS Via Garibaldi, 44 Livorno • LO SCARABOCCHIO V.le S.Concordio, 485/491 Lucca • NEXUS Via Calagrande, 9 Capezzano Pianore (LU) • ANIMANIA Via Emilia 142 Grosseto • GIOCAGIO' Via Dante Alighieri, 28 Massa • L'ANTRO DEL DRAGO Via Angelini, 18 Massa • FUMETTANDO P.za C.Gambacorti, 11 Pisa • LAVARINI & C. Borgo Stretto, 9 Pisa • JOKER COMICS Via Can Bianco, 60 Pistoia • *UMBRIA:* LA MIA EDICOLA Via S. Francesco, 1 Bastia Umbra (PG) • ALTRIMONDI Via Garibaldi, 60 Gubbio (PG) • STAR SHOP DISTRIBUZIONE Via S. Galigano, 29/37 Perugia • BRAMA Via Cortonese, 1/E Perugia • WARP Via del Macello, 4/A Perugia • YOCS via Galvani, 17 Terni • *MARCHE:* DIMENSIONI X HOBBY SHOW Via Cialdini, 102 Fabriano (AN) • TRIOZON VIDEOGAME CENTER Viale B.Buozzi, 16 P.to S.Giorgio (AP) • L'AQUILONE Via Togliatti, 4 S.Benedetto del Tronto (AP) • CARTOON CITY Via Piemonte, 28 S.Benedetto del Tronto (AP) • JAPAN DREAMING Via Cecchetti, 27 Civitanova Marche (MC) • TABACCHERIA GABANNINI Via Vittorio Veneto, 62 Urbino (PS) • MANHATTAN 63 Via Matteotti, 87 Ancona • *LAZIO:* TOYS & VIDEO GAMES V.le Dante, 13/15 Cassino (FR) • MATIZ Via Rubino, 11 Formia (LT) • NUVOLOSO P.za L.Sabatini, 12 Albano Laziale (RM) • FUMETTO & C. Via Mazzini, 27B Monterotondo (RM) • L'ANGOLO DEL COMPUTER Via Traiana, 26 Civitavecchia (RM) • MAREA-DREAM LAND Via delle Canarie, 19 Ostia Lido (RM) • THE GAME P.za della Balduina, 35 Roma • MAREMOTO Via Duilio, 5 Roma • TERRA DI MEZZO Via Valtellina, 45/a Roma • GALACTUS Via Malladra, 14/16 Roma • RAM - REALTA' AVVENTURA MAGIA Via di Torrevecchia, 559/561 Roma • Libreria IL TROVALIBRI Via Aurelio Cotta, 8 Roma • ALL AMERICAN COMICS Via T.Prisco, 89 Roma • STRATEGIA & TATTICA Via Cavour, 248/250 Roma • CASA MIA via Appia Nuova, 146 Roma • PERGIOCO Via degli Scipioni 109/111 Roma • PERGIOCO Via Magliano Sabina, 28 Roma • THE GAME V.le Somalia, 112 Roma • *ABRUZZO:* STAR SHOP Via Bologna, 30 Pescara • CYBER GATE Via Elettra, 42 Pescara • *MOLISE:* CARTOLERIA TIBERIA C.so Garibaldi, 101 Isernia • LEONE Via Senarchia, 17 Isernia • *CAMPANIA:* ORCOMONDO Via Ronca, 27 Avellino • WEB OF COMICS Via Madonna dell'Olio, 24 Gricignano d'Aversa (CE) • PEGASUS 1^Trav. Siepe Nuova, 17 Frattamaggiore (NA) • LA TAVERNA DEL GARGOYLE Via della Croce Rossa, 2 Napoli • MISTER PC Via Bernini, 80 Napoli • STAR SHOP Vico Campane a Donnalbina, 7/8 Napoli • STAR SHOP Via Diocleziano, 22 Napoli • LEONETTI Via Roma, 350/351 Napoli • IL GIOCO Via Nazionale 86/88 Capaccio Scalo (SA) • *PUGLIA:* CARTOLIBRERIA QUINTILIANO Via Papa Pio XII, 44 Bari • FUMETTOLANDIA Via Principe Amedeo, 119 Bari • COMICS & FANTASY Via Abruzzo, 23 Taranto • *SICILIA:* MAGIC FOR MAGIC C.se delle Province, 27/29 Catania • SABRINA Via Consol. Pompeo 475-Vill.Contemplazione Messina • LA CASSAFORTE DEL VECCHIO PAPERO Via Centonze 147/149 Messina • LE MANS Via Leopardi, 65 Palermo • HOBBY SHOP Via Terra Santa, 77 Palermo • TEKNODROME L.go Primavera 4/4a Palermo • THE WIZARDS Via U.Lorefice, 14 Ragusa • *SARDEGNA:* REGALI & REGALI Via Garibaldi, 35 Cagliari • TAM-TAM Via C.Alberto, 19 Sassari

e nei migliori Negozi di Videogiochi, di Giocattoli, Computer Shop, Videoteche, Librerie, Cartolerie e Tabaccherie.

Tutti i lunedì sera
su Italia Uno
nel corso della
trasmissione Zelig.

Wizards of the Coast

Per qualsiasi informazione
sull'attività di Gioco Organizzato
chiamate il Servizio Clienti della
Wizards of the Coast Italia srl.
Tel. 02 39005006 - E-mail: wotcit@tin.it

Nei negozi sottolineati vengono organizzati i Tornei Ufficiali di Magic: l'Adunanza e vi verrà insegnato il Gioco.

Preparati...
LA BATTAGLIA INIZIA QUI!

Con Magic: l'Adunanza,
il Gioco di Carte Collezionabili
più famoso al mondo,
sarai protagonista
di magie sorprendenti
e duelli fantastici fra
migliaia di creature micidiali!
Scatenale contro i tuoi
avversari!
Inizia con il Set Introduttivo
per due giocatori:
metti alla prova la tua
intelligenza...
ed impara a sopravvivere!

MAGIC
L' Adunanza

BASE

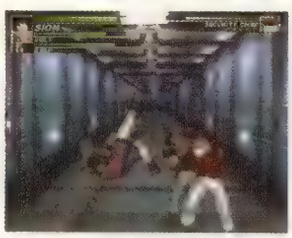
Per informazioni 02 39005006
oppure: www.wizards.com/italy
Chiama lo 02 33003199 per ricevere
la versione demo.

Tutti i marchi sono di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. M. di C.Critchlow. ©2000 Wizards.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SQUARE** SVILUPPATORE **DREAM FACTORY** GENERE **ACTION/RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP** DATA DI USCITA **2001**

The Bouncer

Mentre lo sviluppo di **The Bouncer** procede fluidamente verso la data di commercializzazione, Dream Factory solleva un altro po' il velo facendo luce su nuovi ed interessanti particolari.

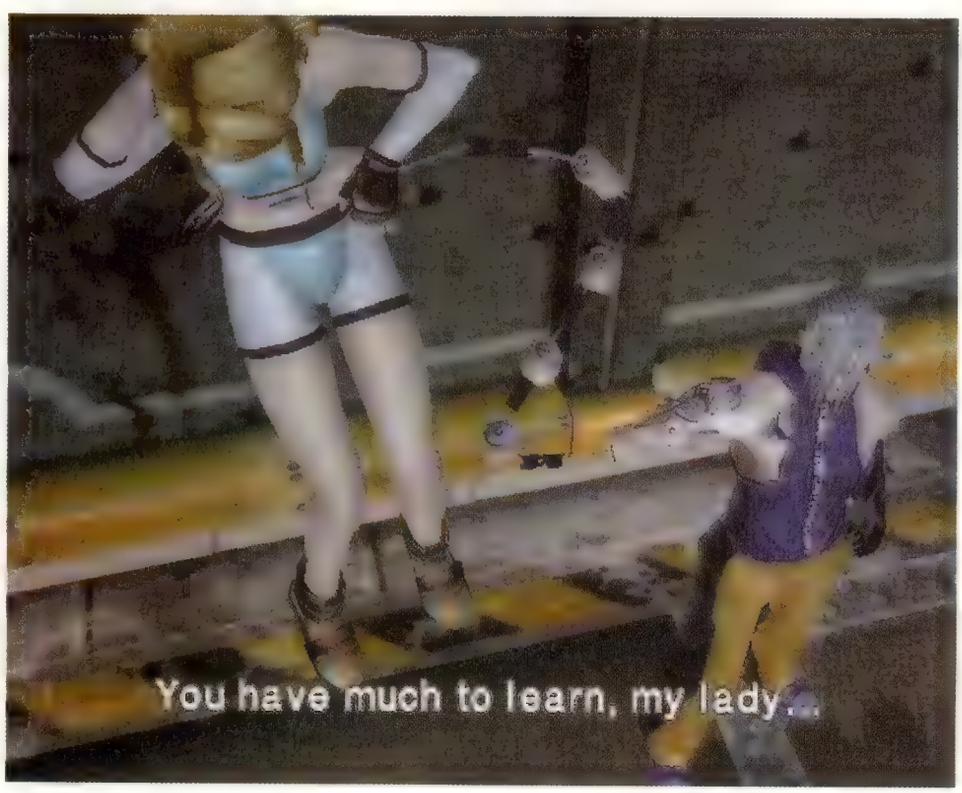


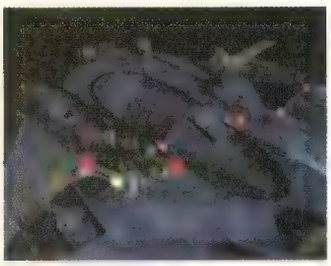
L'agilità di Sion testimoniata da questa sequenza (in alto) *ricorda non poco le passate produzioni Dream Factory.*

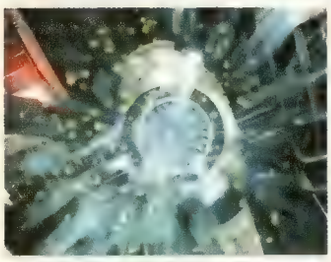
Con l'approssimarsi della data di commercializzazione, Squaresoft snocciola sapientemente piccoli brandelli di informazioni sull'action-RPG **The Bouncer**. Le ultime giunte in redazione (che a causa di una tempistica asincrona rispetto ai ritmi redazionali sono rimaste escluse dall'anteprima del mese scorso), alimentano le speranze di successo del primo titolo di Dream Factory per PlayStation2.

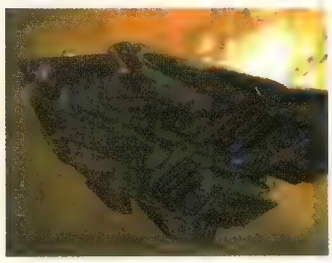
E' ora più chiaro il funzionamento del sistema di sviluppo dei personaggi. Oltre ad accrescere i tre coefficienti basilari di potenza, difesa ed energia, i punti esperienza accumulati durante i combattimenti danno accesso a nuove mosse da assegnare al proprio alter-ego. Ogni combattente ne potrà imparare fino a 20 e sarà il rilevamento di pressione dei tasti analogici del DualShock2 a stabilire tipologia, velocità e potenza dell'attacco. Data l'enfasi sul realismo posta dagli sviluppatori, il repertorio non comprende mosse improbabili come tripli calci mortali o pugni infuocati. I combattimenti si svolgono in enormi arene tridimensionali popolate da svariati nemici contemporaneamente. Libero di muoversi in ogni direzione, il giocatore interagisce con i fondali limitatamente: le collisioni con gli elementi scenografici innescano reazioni verosimili, ma non è possibile raccogliere alcunché da terra, né è previsto un armamentario di supporto. Ciononostante fonti interne a Squaresoft sussurrano la presenza di negozi presso cui acquistare misteriosi "equipaggiamenti".

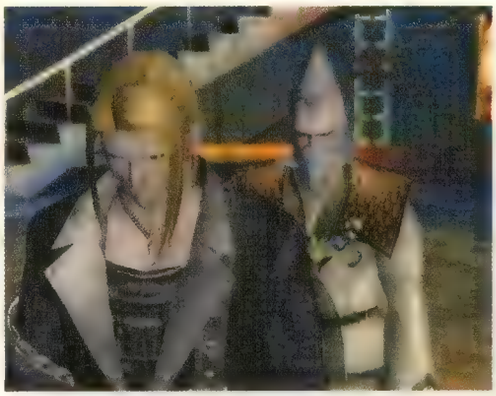
La modalità di gioco principale, lo Story mode, prevede il fluido susseguirsi dei livelli intervallati da sequenze di intermezzo animate in tempo reale. In **The Bouncer** la trama fa da filo conduttore

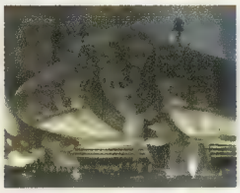


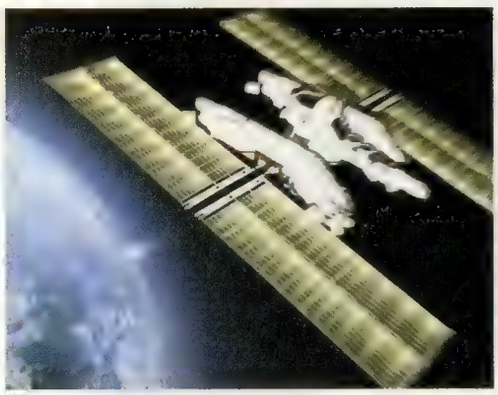












(a sinistra) *Sequenze in CG e in real time si alternano per narrare la storia di* ***The Bouncer***. (sopra) *Il coinvolgimento di Mikado nella ricerca aerospaziale porterà i tre protagonisti decisamente lontano...*

Le ampie arene teatro dei combattimenti posso estendersi anche su più livelli. In questo caso, i tre buttafuori sono alle prese che le forze di Mikado piombate nel bar Fate per rapire Dominique

I boss sconfitti durante il gioco verranno resi disponibili nelle modalità Versus e Team Battle.

dell'esperienza ludica, perdendo quell'accessorietà tipica dei beat'em up classici. Ciononostante non manca una modalità per il gioco tradizionale. Anzi tre: Versus, Team Battle e Survival. Nelle prime due, fino a 4 giocatori possono partecipare a sfide in multiplayer via multi-tap, impiegando però solo il repertorio di mosse accumulate durante la modalità di gioco principale. Al di là dei tre protagonisti Sion, Volt e Kou, saranno selezionabili anche i boss sconfitti durante lo Story mode (più eventuali personaggi segreti). Le due modalità di gioco si integrano, quindi, offrendo un irresistibile impulso alla rigiocabilità.

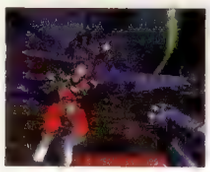
Anche il sonoro gioca un ruolo importante nel tracciare il carattere evolutivo di **The Bouncer** rispetto alle produzioni analoghe per le console attuali. Insieme a **Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty**, il titolo Square sarà uno dei primi ad offrire l'audio Dolby Digital a 5.1 canali, per un'immersione totale negli eventi mostrati nelle sequenze di intermezzo. In attesa di escogitare un sistema per sfruttare il Dolby Digital anche nel gioco vero e proprio (impresa teoricamente possibile secondo gli sviluppatori), il sonoro che accompagnerà le fasi di combattimento vero e proprio sarà di tipo tradizionale (stereo/pro logic).

Confermiamo, infine, la presenza di sottotitoli e parlato bilingue (giapponese ed americano) nella versione nipponica, con quella europea destinata ad includere ulteriori opzioni linguistiche tra cui l'italiano. Di converso, non possiamo confermare la data d'uscita, precedentemente prevista per la fine dell'anno ed ora scivolata inspiegabilmente alla primavera del 2001 in Giappone e a chissà quando nel resto del mondo.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **EPIC** GENERE **FPS** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN/I.LINK** DATA DI USCITA **26 OTTOBRE**

Unreal Tournament

Il miglio videogioco in multiplayer del 1999, nonché il *non plus ultra* del settore degli sparatutto in prima persona, arriva su PlayStation2 portandosi dietro tanta violenza, ma soprattutto, tanto divertimento.



C'è un motivo ben preciso per cui l'edizione PC di **Unreal Tournament** è stata subissata di premi da parte della critica e di elogi dal pubblico: banalmente, se li è meritati. Tutti. Malgrado le curve di Bezier e tutti gli effetti speciali codificati dal genio di Carmack, neanche la terza edizione della storica saga di **Quake** ha saputo tener testa al sorprendente livello qualitativo offerto dal prodotto targato Epic Games. Il 26 ottobre (probabilmente mentre leggete queste righe) tutto questo sarà nelle mani della neoutenza PS2 americana.

Unreal Tournament nasce senza pretendere di sconvolgere il genere di appartenenza con nuove soluzioni ludiche, con ispessimenti narrativi o quant'altro, bensì con l'intento di prendere il concept basilare e migliorarlo fino allo spasimo in ogni suo comparto, dal level design, all'impiego delle armi, dall'intelligenza artificiale dei bot, alle modalità di gioco. Il risultato è uno sparatutto in prima persona frenetico, in cui la morte ha l'aspetto di un'esitazione e la sopravvivenza quello della corsa a gambe levate. Muoversi, muoversi, muoversi. Non c'è attimo di respiro in **Unreal Tournament**. Assimilare le piante degli oltre 50 livelli di gioco articolati in altezza quanto in larghezza, memorizzare la dislocazione di armi, munizioni ed armature, prevedere le mosse degli avversari, sono compiti a cui il giocatore dovrà assolvere in fretta se vuole coltivare speranze di successo. Gli utenti PC lo sanno bene. Lo sapranno anche quelli PS2. A loro spese. Si perde spesso ad **Unreal Torunament**. Morte e resurrezione si susseguono in una costante ricerca di miglioramento. Nascondersi non serve a nulla. Non c'è angolo di qualsiasi mappa di gioco che offra riparo inviolabile. Mitragliate ed esplosioni, grida e smembramenti, colorano l'esperienza ludica di una sorta di precarietà esistenziale. Si è sempre nel bel mezzo del conflitto. L'unico modo per uscirne vittoriosi è parteciparvi, attivamente, gettarsi nella mischia, sparare all'impazzata. Ma non solo. Sebbene apparentemente "stupido" **Unreal Tournament** esige tatticismo più di qualsiasi altro gioco similare. Al di là della classica modalità di gioco in Deathmatch, le varie alternative Domination, Caputure the Flag e Assault impongono un minimo di pianificazione strategica con il giocatore abilitato ad impartire comandi del tipo "seguimi", "coprimi", "difendi", "fermati", "attacca" e così via ai singoli membri della propria squadra (che denunciano un'IA adeguatamente sofisticata). Nella modalità Domination, ad esempio, è utile mantenere un compagno a difesa di un Punto di Controllo (vedi box *Modalità di Gioco* per chiarimenti) sguinzagliando gli altri alla ricerca di quelli disseminati lungo la mappa di gioco. Ma la componente strategica di **Unreal Tournament** non si esaurisce qui. Ognuna delle oltre 10 armi disponibili presenta un doppio sistema di fuoco, primario e secondario, adatto

Glossario

Nel corso degli anni, gli sparatutto in prima persona hanno sviluppato una loro terminologia. **Unreal Tournament** contribuisce all'ampliamento del glossario con i suoi…

Frag
Contrazione di "fragmentation", trad. frammentare, fare in mille pezzi. Negli sparatutto è sinonimo di uccisione.

Headshot
Trad. Colpo alla testa. Mirate alla testa ed è subito un frag. Il fucile di precisione si rivela l'arma più indicata per questo genere di uccisioni.

Multi Killing
Dopo ogni frag il giocatore ha tempo tre secondi per eseguirne un altro ed un altro ancora e così via, progredendo lungo una sorta di classifica. Il titolo di Monster Killer è assegnato a chi raggiunge la vetta di quest'ultima.

Killing Spree
Eseguendo 5 frag consecutivi senza subire neanche un colpo si entra in modalità "baldoria assassina". La voce cupa e profonda del commentatore diffonde la notizia nell'arena affinché tutti ne siano al corrente. Aspettatevi di diventare il bersaglio preferito appena siete in questa modalità.

Modalità di gioco

Sono diversi i modi in cui **Unreal Tournament** sfida il giocatore a restare in vita. Vediamoli nel dettaglio.

Deathmatch
Banalmente, un tutti contro tutti. Vince chi esegue il maggior numero di uccisioni entro lo scadere di un tempo prestabilito o raggiunge il limite di frag designato prima degli altri.

Domination
Gioco di squadra in cui l'idea di base e quella di possedere quanti più Punti di Controllo possibile. Maggiore è il tempo trascorso con uno o più Punti di Controllo attivati dal proprio team, maggiore è il punteggio.

Capture the Flag
Un altro gioco di squadra: cattura la bandiera della squadra avversaria e portala nel tuo quartier generale impedendo al team nemico di fare altrettanto.

Assault
L'ennesimo gioco di squadra. Un gruppo attacca un particolare obiettivo mentre l'altro lo difende. Dopo tre minuti i ruoli vengono invertiti ed il vincitore viene determinato confrontando le performance delle due squadre.

Challenge
L'ultima modalità di gioco, accessibile solo dopo aver completato tutte le precedenti. Si tratta di una lunga serie di uno contro uno fra il giocatore e i più agguerriti combattenti dell'universo di Unreal. Il livello di difficoltà cresce gradualmente all' approssimarsi dello scontro finale.

Armamentario

Ogni FPS abbisogna di un cospicuo inventario di armi, e **Unreal Tournament** non fa eccezione. Decisamente no, soprattutto se in considera che ogni arma "vale doppio"...

Minigun
Fuoco Primario: standard
Fuoco Secondario: rapido
Le canne rotanti del Minigun assicurano un ritmo di fuoco indiavolato, soprattutto nella modalità di fuoco secondaria (sebbene a discapito della precisione).

Enforcer
Fuoco Primario: standard
Fuoco Secondario: rapido
Si tratta della classica pistola, presente come arma base in ogni FPS che si rispetti. Data la leggerezza del pezzo bellico, è possibile impugnarne due contemporaneamente.

Sniper Rifle
Fuoco Primario: standard (no zoom)
Fuoco Secondario: tiro cecchino
Il fucile di precisione non è certo il massimo per tirarsi fuori dalle battaglie più infuocate, ma dalla lunga distanza è l'ideale per centrare il nemico in piena fronte.

Ripper
Fuoco Primario: lame rimbalzanti
Fuoco Secondario: lame esplodenti
Utilissimo per colpire obiettivi nascosti dietro gli angoli facendo rimbalzare le sue lame sui muri. Un'arma poco potente, ma che permette di attaccare senza esporsi troppo.

Pulse Gun
Fuoco Primario: rapido
Fuoco Secondario: raggio al plasma
Una raffica di proiettili al plasma, o un costante raggio energetico ustionante? Dipende dalla circostanze certo, e il Pulse Gun è adatto ad entrambi.

ASMD Shock Rifle
Fuoco Primario: raggio energetico
Fuoco Secondario: energy charge
Un'arma decisamente shockate capace di scagliare lontanissimo il bersaglio (soprattutto nei livelli con poca attrazione gravitazionale...).

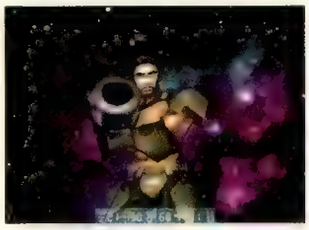
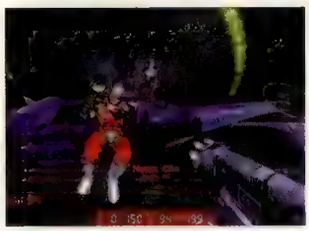
Flak Cannon
Fuoco Primario: scheggie incandescenti
Fuoco Secondario: shrapnel
La versione futuristica del fucile a pompa. Devastante dalla breve distanza nella modalità di sparo principale.
Il fuoco secondario si rivela utilissimo per far fuori gruppi di nemici in un colpo solo.

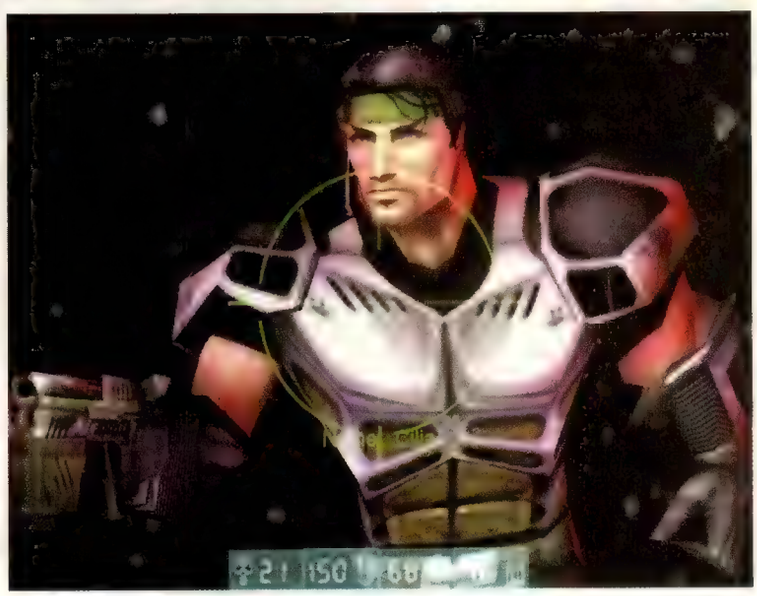
Bio-Rifle
Fuoco Primario: proiettili tossici
Fuoco Secondario: granata tossica
Nella modalità principale di fuoco, lancia globi radioattivi che restano attaccati alle pareti per un breve lasso di tempo. Nella secondaria i globi funzionano come mortai.

Racket Launcher
Fuoco Primario: missile
Fuoco Secondario: granata
Un altro classico per gli FPS. Nella modalità di fuoco principale, tenendo il dito premuto sul grilletto, è possibile caricare e sparare fino a 6 razzi contemporaneamente, uno di fianco all'altro. Assolutamente devastante.

Redeemer
Fuoco Primario: testata nucleare
Fuoco Secondario: testata nucleare radiocomandata
Evitate di usare il Redeemer in luoghi chiusi. L'esplosione delle sue testate nucleari ha un raggio di azione notevolissimo. Appena fatto fuoco, scappate il più lontano possibile.

Impact Hammer
Fuoco Primario: martellata standard
Fuoco Secondario: martellata rapida
E' l'arma che vi resta in mano di default quando non avete nient'altro con cui difendervi.
Funziona solo nei corpo a corpo. Il suo martello pneumatico è capace di sbriciolare in un nanosecondo chi ha la sventura di vederselo poggiato sul petto.



a risolvere situazioni specifiche. Prendete il Falk Cannon ad esempio. Una delle armi più devastanti del gioco. Lo sparo primario esplode all'indirizzo dell'avversario un'ampia rosa di frammenti metallici incandescenti. Quello secondario trasforma l'arma in usa sorta di lancia granate. Il giocatore è obbligato a comprendere quale delle due modalità di sparo sia più adatta a risolvere una determinata situazione. La prima, sebbene potentissima negli scontri ravvicinati, perde efficacia offensiva man mano che aumenta la distanza dall'obiettivo. La seconda è di converso utile proprio in occasioni come queste, ma la sua traiettoria parabolica impone la risoluzione di approssimativi calcoli balistici. Altri equipaggiamenti come l'invisibilità temporanea o il teletrasportatore ispessiscono il tessuto di opzioni tattiche messe a disposizione dal gioco assicurando una varietà di soluzioni che pochi FPS possono invidiare.

Per quanto promettente, un gioco come **Unreal Tournament**, nato su PC e migrato su console, deve necessariamente fare i conti con il sistema di controllo di queste ultime.

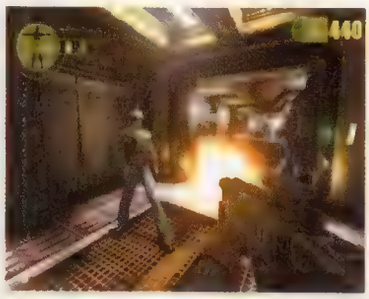
Fortunatamente l'utenza PlayStation2 avrà due possibilità: affidarsi ai due stick analogici di Dual Shock 2 per muoversi (stick sinistro) e guardarsi intorno (stick destro), oppure dotarsi dell'accoppiata mouse e tastiera USB, felicemente supportata. Nel primo caso l'utente dovrà necessariamente intraprendere un lungo percorso di pratica prima di poter aspirare alla vittoria (e a tal proposito Epic Games ha pensato bene di "rallentare" il ritmo di gioco rispetto alla versione PC, proprio per impedire che la scarsa funzionalità del sistema di controllo standard infici la giocabilità del prodotto). Merita, inoltre, menzione l'inclusione di una modalità multiplayer via split-screen, ma soprattutto il supporto dell'ingresso i.link per interfacciare due console collegate a due televisori e dotate di una copia del gioco ciascuna. Fino a quattro concorrenti possono partecipare alle sfide incluse nel pacchetto ludico, una caratteristica quasi scontata visto che **Unreal Tournament** nasce come gioco da consumare in gruppo. Da questo punto di vista, delude un po' l'assenza di un'opzione per il gioco on-line, probabilmente rimandata al giorno in cui Sony avrà avviato la sua campagna per la connessione di PlayStation2 alla grande rete.

Per concludere, sebbene uscito ormai da diverso tempo su PC, **Unreal Tournament** conserva ancora il suo appeal (sono ancora milioni gli utenti PC impegnati a sfidarsi sulla rete a colpi di mitra e cannoni laser) e la conversione per PlayStation2 non può che essere vista di buon occhio. Del resto si tratta del miglior sparatutto in prima persona (nell'accezione più basilare del termine) mai realizzato, ergo un ottimo punto di partenza da cui le produzioni future non potranno prescindere.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **VOLITION** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **FINE 2001**

Red Faction

Depressi dalla prospettiva di giocare i "soliti sparatutto in prima persona" anche sul potente hardware di PlayStation2? Allora ignorate pure **Unreal Tournament** e **Time Splitters**. E' **Red Faction** il gioco che fa per voi...



Notate il rilevatore termico agganciato all'arma. Quei soldati potranno anche scappare, difficilmente nascondersi..

Ecco cosa resta di un laboratorio dove l'esplosivo intervento del giocatore

Dai tempi di **Doom**, lo sviluppo degli sparatutto in prima persona si è trascinato lungo un'oziosa catena di cloni fino ad **Half-Life**. L'interpretazione valviana del FPS trasforma quest'ultimo in un'avventura epica, dove la storia acquista rilevanza, gli scenari coerenza ed i nemici intelligenza. **Half-Life** ha avuto il merito di ridefinire il genere, o meglio di spaccarne il percorso evolutivo in due: da un lato abbiamo gli FPS tutta azione niente cervello (**Quake III**, **Unreal Tournament**, **Time Splitters**), esperienze ludiche frenetiche, concitate, retaggio del concept originario; dall'altro abbiamo felici esperimenti di diversificazione in cui l'azione sparacchina costituisce solo l'aspetto più evidente di un sistema di gioco ben più articolato e profondo (**Thief**, **System Shock 2**). **Red Faction**, secondo progetto di Volition per Playstation2, appartiene a quest'ultima categoria.

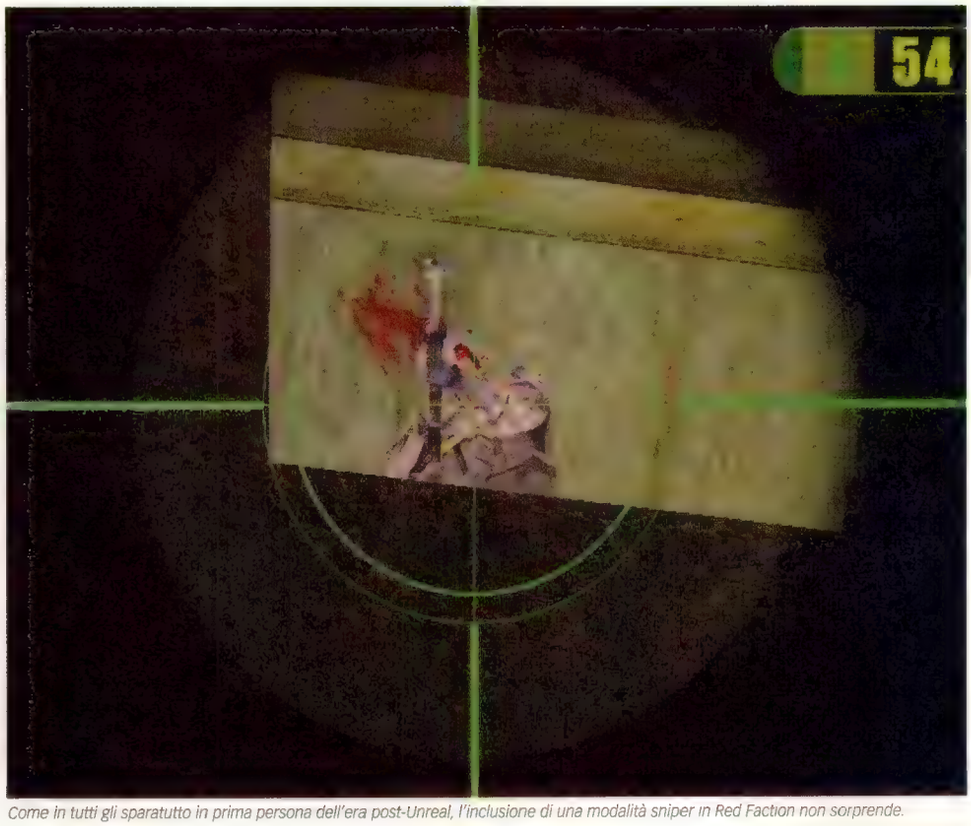
Il giocatore veste i panni di Parker, un giovane minatore impiegato in un complesso minerario marziano gestito dalla Ultor Corporation. Diversamente da quanto prospettato dalla campagna di assunzione diffusa da Ultor, il posto è tutt'altro che "confortevole". Le condizioni di vita sono terribili, l'ambiente di lavoro pericoloso e, come se ciò non bastasse, una terribile quanto misteriosa malattia ammazza gli operai come mosche. Loro la chiamano la Piaga. In un clima da campo di concentramento nazista, con le guardie di Ultor ad ogni angolo pronte a bastonare se necessario, nascono comprensibili desideri di rivolta. Il clima è tesissimo. Un giorno, una guardia aggredisce brutalmente un minatore sotto gli occhi dei colleghi. E' la classica goccia che fa traboccare il vaso. Si scatena il putiferio. Le forze di Ultor sparano a vista nel vano tentativo di placare una rivolta che si covava ormai da tempo. Gli operai si coalizzano per liberarsi dal gioco della corporazione una volta per tutte. Il giocatore assume il comando di Parker proprio in questo istante...

Da questo momento in poi la trama di **Red Faction** svela tutti i suoi risvolti gradatamente. La Ultor Corporation verrà riconosciuta come causa della Piaga. Lo scienziato Capek come creatore materiale del virus e Parker...be' il resto lo saprete giocandoci.

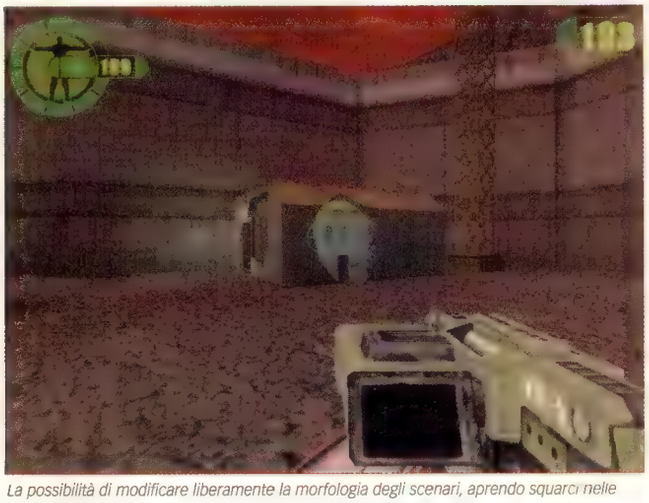
Nella lotta contro le forze di Ultor il giocatore potrà impiegare il consueto armamentario bellico (sono previste 15 armi), e pilotare diversi mezzi di trasporto (come carri armati e velivoli militari), lungo una serie di livelli tenuti insieme dal tessuto narrativo che non concede però spazio all'interazione con gli NPC. L'aspetto che fa di **Red Faction** un titolo potenzialmente in grado di operare una seconda rivoluzione nel genere degli sparatutto in prima persona è infatti un altro, e si chiama Geo-Mod (contrazione di Geometry Modification). Il Geo-Mod è una nuova tecnologia codificata da Volition che permette di modificare liberamente l'ambiente circostante (laddove in altri FPS la demolizione è concessa in punti specifici, prestabiliti). Come? Semplicemente prendendolo a cannonate. Siete bloccati da un muro? Non c'è problema, spediteci un missile e lo vedrete crollare pezzo per pezzo. Un soldato vi punta da una torre d'avvistamento impedendovi di uscire dal vostro riparo? Un paio di granate alla base della torretta vi libereranno dall'impiccio. Vi è rimasto un solo missile nel caricatore ed avete davanti 8 nemici? Usate la testa: mirate al soffitto e lasciate che il crollo faccia il resto, oppure sparate al condotto di aria bollente lì di fianco per abbrustolire gli indesiderati. Ma non è solo una questione di realismo. Le implicazioni ludiche dell'impiego del Geo-Mod sono virtualmente infinite. Un rilevatore termico permette di avvistare i nemici appostati dietro una parete, spianando la strada a felici attacchi di sorpresa. Nuovi puzzle nascono dalla possibilità di risolverli agendo sulla morfologia dello scenario. Deviare il corso di un fiume lavico, costruirsi un ponte abbattendo un palazzo, o aprire un porta senza averne la chiave diventano ope-

razioni possibili in **Red Faction**. Anche sfondare un muro con un carro armato diviene azione possibile grazie al Geo-Mod. Già, perché gli effetti delle collisioni non si applicano solo sulle armi, ma anche sui mezzi, secondo complessi algoritmi di emulazione del reale. Ovviamente è opposto un freno all'istinto demolitore del giocatore (che altrimenti potrebbe percorrere i livelli da un capo a l'altro spianandosi la strada a suon di esplosioni). Con le guardie di Ultor disseminate in ogni dove e con gli allarmi sempre pronti a scattare per invocare rinforzi, appare chiaro che il giocatore dovrà limitare i rumori quando possibile, adottando, invece, tattiche stealth. Un ragionato level design, inoltre, dovrebbe fare in modo che le parti dello scenario indispensabili per una corretta strutturazione dei livelli sia composta da materiale indistruttibile.

Al di là della modalità di gioco principale, **Red Faction** includerà il classico deathmatch per due giocatori via split screen (la versione PC permetterà di sfidarsi anche in rete). Anche in questo caso, il Geo-Mod giocherà un ruolo fondamentale dal punto di vista del gameplay. Resta da vedere in che modo verrà realizzato il sistema di controllo. L'impiego di mouse e tastiera è indispensabile in questo genere videoludico ed affidarsi esclusivamente al Dual Shock 2 potrebbe comprometterne la giocabilità nonostante i buoni propositi degli sviluppatori e le inedite aperture ludiche concesse dalla tecnologia Geo-Mod. Volition non ha ancora diffuso informazioni in merito, e la decisione di Epic di supportare esclusivamente il Dual Shock 2 nel suo **Unreal Tournament** non lascia ben sperare. Speriamo solo che Volition non sia della stessa opinione. Previsto per la fine del prossimo anno, **Red Faction** ritornerà senz'altro sulle pagine di **Super Console** per futuri approfondimenti.



Come in tutti gli sparatutto in prima persona dell'era post-Unreal, l'inclusione di una modalità sniper in Red Faction non sorprende.

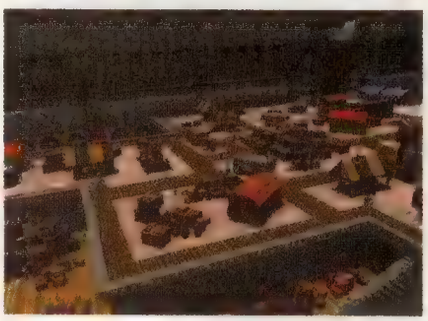


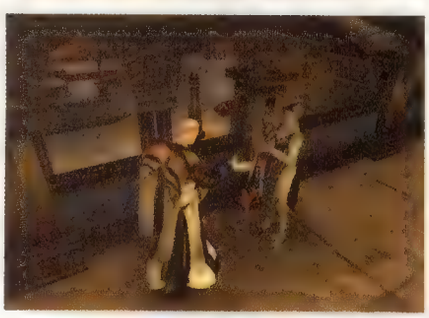
*La possibilità di modificare liberamente la morfologia degli scenari, aprendo squarci nelle pareti (sopra), deviando corsi lavici (in alto), o semplicemente per far fuori i nemici (a destra), è una delle caratteristiche più interessanti (e sorprendenti) di **Red Faction**.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **VOLITION** GENERE **RPG** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **26 OTTOBRE**

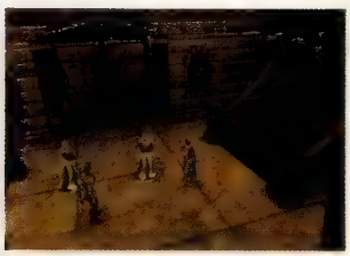
Summoner

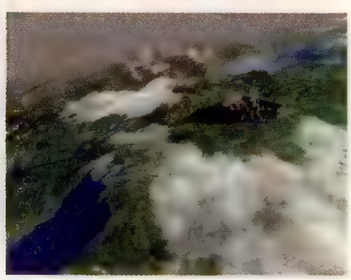
Le console, è noto, non sono mai state terreno fertile per i giochi di ruolo di matrice occidentale, ma l'imminente RPG di Volition per PlayStation2, **Summoner**, potrebbe porre fine a questa infelice tradizione.





*In arrivo per il 26 ottobre, **Summoner** è ufficialmente il primo RPG "puro" per PlayStation2.*





L'ambientazione poligonale teatro dell'avventura è particolarmente evocativa (sopra) ed estesa (com'è possibile ammirare nella foto a destra)

A pari di **Gran Turismo 3**, **Summoner** appartiene a quella categoria di progetti in sviluppo per PlayStation2 che dalla loro presentazione all'E3, risalente all'estate scorsa, a quella del recente ECTS, hanno subito più o meno evidenti migliorie estetiche. Il racing game di Yamauchi ne ha guadagnato in risoluzione. Il RPG di Volition in fluidità delle animazioni e complessità scenografica. Segno che l'hardware PlayStation2 sta lentamente svelando i suoi segreti agli sviluppatori più capaci. E Volition sembra appartenere a questa categoria. Non a caso è stata una delle prime software house ad annunciare l'impiego dell'anti-aliasing in un gioco PlayStation2 quando tutti ne dubitavano il supporto. (L'aspetto curioso è che Volition sostiene che per implementare l'AA ci siano volute solo poche righe di codice, e che l'incidenza sulle prestazioni del sistema sia praticamente irrilevante). Proprio per questo motivo la stampa americana ha, per così dire, preso a cuore il RPG di Volition, dedicandogli tonnellate di anteprime e vomitando copiose interviste agli sviluppatori, al punto che **Super Console** respira aria di sopravvalutazione per un prodotto che, ad essere sinceri, appare meno rivoluzionario di quanto diano a vedere gli yankee, malgrado meritevole della dovuta attenzione.

In **Summoner** il giocatore prende parte ad un'avventura mitica nei panni di Joseph, giovane guerriero-stregone capace di evocare creature demoniache durante i combattimenti. Per sfruttare questa abilità, però, Joseph deve recuperare una serie di anelli magici, ognuno corrispondente ad un particolare demone. E non solo. Ogni evocazione innesca un graduale decremento dell'energia del protagonista, in funzione del tempo di permanenza del demone sul campo di battaglia. Come se ciò non bastasse, esiste il rischio che la creatura renda omaggio al suo nome ribellandosi al volere del suo padrone, un evento il cui rischio di occorrenza diminuisce man mano che Joseph accumula punti esperienza. I combattimenti si svolgono secondo una meccanica a metà strada fra il turn-based ed il tempo reale con l'utente che impartisce ordini ad ogni membro del proprio party, in sequenza, disponendo, inoltre, della possibilità di mettere in pausa il gioco per pianificare al meglio la distribuzione dei compiti. L'ambiente di gioco, appare ormai superfluo puntualizzarlo, è interamente poligonale e liberamente esplorabile. La possibilità di vagare per estesi ambienti di gioco è supportata a livello ludico dall'esistenza di svariate mini-storie e mini-missioni, assolvibili deviando momentaneamente dal percorso narrativo principale per il perseguimento di obiettivi secondari. Il mondo di **Summoner** in sé promette di essere profondamente complesso non solo nella struttura, ma anche nella tipologia degli NPC che lo popolano. Città e villaggi custodiscono intelligenze artificiali con cui intrattenere brevi dialoghi finalizzati all'acquisizione di informazioni e quant'altro serva ad ispessire la credibilità e la coerenza del mondo digitale.

Malgrado esteticamente poco gradevole per via delle evidenti spigolature poligonali ed una più generale penuria di dettagli, **Summoner** va considerato per quello che è: un RPG. Come tale rivolge parecchia attenzione a trama e meccanica di gioco, risparmiandosi futili parossismi cosmetici. Ciononostante il suo look marcatamente occidentale lo aiuta a distinguersi dalle produzioni nipponiche similari, una caratteristica che potrebbe rivelarsi un vantaggio considerata l'omologazione in corso in terra d'oriente.

Collegateli a PlayStation 2™ e lasciatevi avvolgere dal suono

Live the experience

VIRTUAL DOLBY DIGITAL EAX

Audio surround Dolby® Digital puro e cristallino con un punto di ascolto ottimale per un'immersione sonora senza precedenti. Roba da far resuscitare i vostri videogiochi! Con la loro unica tecnologia di progettazione e un design estremamente innovativo, gli altoparlanti Creative PlayWorks PS2000 Digital sono il complemento ideale per prestazioni audio senza precedenti non solo con PlayStation 2, ma anche con un PC o un lettore DVD. Visitate WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

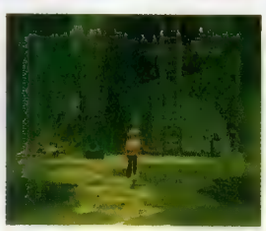
CREATIVE®

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SCEI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **DICEMBRE**

Dark Cloud

Dopo **Legend of Mana**, il genere dei RPG "fai da te" sembra prendere piede in Giappone, e **Dark Cloud** ha tutte le carte in regola per trasferirlo sulle console della nuova generazione. Ma qualcosa potrebbe andare storto...

L'editor dei villaggi (sotto) permette di sistemare a piacimento le strutture ottenute dischiudendo le capsule custodite dai boss finali (a destra).

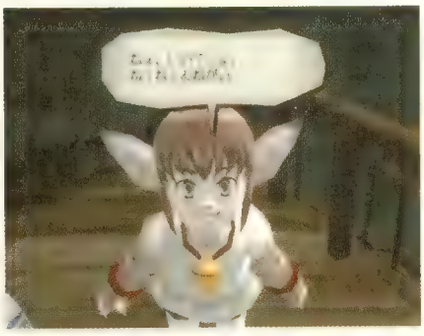


Malgrado sia stato uno dei primi progetti annunciati per PlayStation2, **Dark Cloud** è cresciuto nel silenzio, nel quasi anonimato, arrivando alla data di commercializzazione prevista per il prossimo dicembre vedovo di un'esaustiva anteprima da parte nostra e di quella falange della stampa specializzata che ha avuto l'accortezza di aspettare informazioni più accurate, prima di descriverlo ai suoi lettori. Durante l'ultimo Tokyo Game Show, il nostro corrispondente dal Giappone, Cristophe Kagotani, ha avuto il privilegio di chiedere direttamente al capo progetto Kentaro Motomura lumi sul gioco, sulla sua struttura, sul suo concept... insomma di rispondere alla fatidica domanda: di che diavolo si tratta?

Motomura spiega: *"Esistono due paesi. Il primo crede nella magia e ne fa uso. Il secondo è basato sull'ordine, sul regime militare. I due paesi sono rivali. Un giorno, quello filo militare scopre un'antichissima locazione in cui si dice sia rinchiuso un potentissimo demone. Nel tentativo di approfittarne ai fini bellici, il demone viene liberato gettando nel caos l'intero pianeta. Un vecchio mago, dopo aver tentato invano di sconfiggere il demone (nascosto da un banco di nuvole scure) (da cui il titolo del gioco ndr) decide di proteggere i villaggi del suo paese rinchiudendoli all'interno di capsule magiche e disseminando queste ultime un po' dappertutto. Dopo qualche anno l'anziano stregone decide che è giunto il momento di liberare le popolazioni incapsulate ed affida al giovane protagonista il compito di recuperarle e riportare il pianeta allo stato pre apocalittico."*

Chiarito il presupposto narrativo, Motomura prosegue addentrandosi nella struttura del gioco vero e proprio: *"Il giocatore dovrà esplorare una serie di dungeon ed affrontare nemici di varia natura. Alla fine di ogni labirinto dovrà affrontare un boss per recuperare le capsule e liberarne il contenuto. Un volta ritornato nel luogo in cui il villaggio era ubicato si entra nella modalità diorama che consente di ricostruirlo daccapo."* E' qui che il concept alla base di **Dark Cloud** si fa interessante. Il diorama altro non è che una sorta di editor. *"L'utente seleziona la capsula dal menu e ne dispone il contenuto sulla mappa di gioco a sua discrezione. Da una prospettiva soprelevata è possibile posizionare ed anche direzionare strutture come case, ponti, ma anche ruscelli e laghi, per poi visitarli liberamente passando all'inquadratura principale in terza persona. Il gioco valuterà l'operato dell'utente nel processo di costruzione del villaggio eventualmente assegnando punti esperienza. Da questo momento in poi, il gioco prosegue come un tradizionale RPG. Esistono oggetti da trovare, negozi presso cui acquistarne, come in ogni gioco di ruolo."* Dopo aver costruito il villaggio, il giocatore potrà anche dialogare con la popolazione per valutarne il livello di apprezzamento del proprio operato. *"Ad esempio, alcune persone chiederanno di venire traslocate in altri luoghi, magari vicino ad una cascata o lontano da certe costruzioni. In questo modo il giocatore può continuare ad alterare la mappa del villaggio finché non trova la giusta disposizione delle varie strutture e dei rispettivi abitanti. Accontentando i desideri di questi ultimi si otterranno punti supplementari."*

Sebbene l'editing dei villaggi costituisca una parte fondamentale della meccanica di gioco di **Dark Cloud**, l'azione vera e propria, l'esplorazione, si svolge quasi prevalentemente nei dungeon sotterranei. Prosegue Motomura: *"Ogni dungeon è composto da molteplici livelli (alcuni ne custodiscono 16). Qui l'azione gioca un ruolo da protagonista. Il giocatore segue il proprio personaggio da una visuale in terza persona. Incontra nemici, può evitarli se vuole, ha totale libertà decisionale."*



Una volta sistemate le abitazioni attraverso l'editor, il giocatore potrà visitarne anche gli interni ed eventualmente dialogare con i residenti.

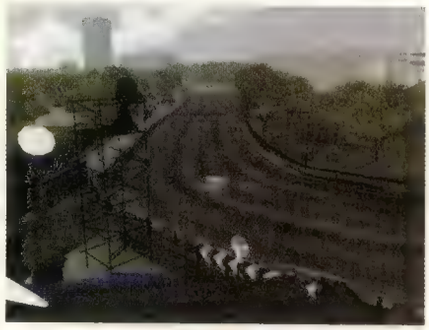
La versione dimostrativa visionata da **Super Console** mostrava evidenti similitudini con Zelda 64 di Nintendo. *"Ho riflettuto molto sulla tipologia di interfaccia da impiegare in **Dark Cloud**. Mentre io ed il mio team stavamo sviluppando il sistema di controllo ci siamo resi conto che era molto simile a quello impiegato nella versione per Nintendo 64 di **Zelda**, ma ciò che distingue quest'ultimo da **Dark Cloud** è la parte relativa all'edificazione dei villaggi, il diorama."* Sebbene resti discutibile la paternità del sistema di controllo (plagio o reale coincidenza, come la vuole intendere Motomura?) è indubbio che **Dark Cloud** vanti le sue peculiarità. *"Al di là del protagonista, sarà possibile comandare altri 5 personaggi (più altri segreti) ognuno con le sue abilità e le sue tecniche di combattimento. Il giocatore può scegliere in qualsiasi momento chi impersonare in base alla particolare situazione che deve affrontare, soprattutto in occasione degli scontri con i boss finali."*

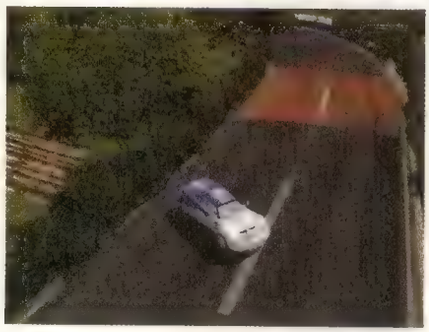
Grazie a Motomura, abbiamo quindi un'idea più precisa della meccanica di gioco di **Dark Cloud**. A metà strada fra **Zelda** e **Sim City** (pensato in versione mooolto semplificata ovviamente), il RPG di Sony sembra destinato a dar vita ad un nuovo genere videoludico o, per meglio dire, ad una nuova combinazione fra generi diversi. Ma c'è qualcosa che potrebbe compromettere l'esatta realizzazione dell'idea originaria di Motomura. In una parola, la fretta. Sony sembra infatti decisa a voler commercializzare il gioco entro la fine dell'anno nonostante lo sviluppo richieda ancora diverso tempo. Gli effetti dell'accelerazione imposta da Sony sono evidenti. Alcuni elementi presenti nella prima versione di **Dark Cloud** sono spariti (la possibilità di zoomare dalla prospettiva soprelevata a quella in terza persona, ad esempio, è scomparsa per far posto ad un meno affascinate stacco della telecamera), il motore grafico è afflitto da evidenti scalettature, la modellazione delle scenografie appare ancora incompleta e le texture poco definite. Il sistema di gestione del proprio alter ego merita alcuni ritocchi e l'interfaccia di controllo poderose limature. Idem per il sistema che regola la scelta delle inquadrature, un aspetto troppo delicato ed esigente in termini di ore lavorative, e pertanto evidentemente trascurato per far fronte all'accelerazione del processo di sviluppo imposta da Sony. Ciononostante **Dark Cloud** promette di essere il miglior RPG per PlayStation2, vista soprattutto la penuria di alternative decenti. Sembra quasi che Sony stia snobbando il mercato videoludico nipponico rinviando alla commercializzazione sui mercati occidentali le implementazioni e le limature di cui la versione giapponese dovrà fare necessariamente a meno. Una politica produttiva che sembra trovare conferma nei miglioramenti annunciati alle versioni occidentali di titoli come **Tekken Tag Tournament** (che supporterà il **Full Scene Anti-Aliasing**) o **Fantavision** (che includerà un'inedita modalità per il gioco a due). Quanto questa politica danneggerà il lavoro di Motomura sarà reso noto in occasione della recensione che **Super Console** si curerà di pubblicare nei prossimi mesi.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KUJU ENTERTAINMENT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **N/A** DATA DI USCITA **N/A**

Lotus Challenge

Competere in un settore affollato come quello delle simulazioni di guida non è impresa facile, ma Kuju Entertainment sembra confidare nelle potenzialità concorrenziali del suo primo racing game per PlayStation2. Vediamo perché...





Se Kuju riuscirà a mantenere questo livello di dettaglio quando tutte e otto le vetture previste saranno sull'asfalto, **Lotus Challenge** *potrebbe seriamente compromettere il primato di* **Gran Turismo 2000** *in termini di accuratezza dei modelli poligonali.*

Kuju Entertainment

Fondata nel 1988 Kuju Entertainment ha sede in Godalming, Inghilterra e dà lavoro a 60 dipendenti. La sua softografia comprende diversi simulatori di volo per PC nonché **Eagle One** e **Tank Racer** per PlayStation. Al di là di **Lotus Challenge** (previsto anche per Xbox) i progetti attualmente in sviluppo sono: **Microsoft Train Simulator** e **Halcyon Sun**, simulazione spaziale destinata ad essere distribuita via internet in 12 episodi a partire da settembre. **Halcyon Sun** è attualmente previsto solo per PC. Kuju è inoltre autrice di tech demo per Xbox (Tau) e PS2 (Sigma). Filmati di questi ultimi sono disponibili presso il sito www.kuju.com.

Dopo il successo di giochi come **Gran Turismo** e **Colin McRae Rally**, non c'è software house (a parte Namco forse) che possa sperare di scalfire il settore delle simulazioni di guida senza ostentare qualche licenza prestigiosa. Il recente **Ferrari F355** di Sega o il prossimo **Ferrari 360 Challenge** (PS2) di Acclaim sono solo due esempi di un nuovo modo di intendere il racing game: come veicolo di esperienze corsistiche sempre più realistiche da un lato, e come occasione di salire a bordo di alcune delle vetture più prestigiose prodotte dall'industria automobilistica dall'altro. Se il supporto finanziario di Sony permette a Polyphony di includere 150 vetture nel suo prossimo **Gran Turismo 2000 A Spec**, altre software house preferiscono puntare su un unico partner rinomato come è il caso di Kuju che con Lotus è al lavoro su **Lotus Challenge** per PlayStation2. Il supporto della casa automobilistica inglese non si estende solo alla concessione delle licenze per la riproduzione di 41 delle sue vetture, ma anche di tutte le rilevazioni e i dati telemetrici necessari per una perfetta simulazione comportamentale. Il modello di guida codificato da Kuju permette di introdurre con facilità tutte le variabili fornite da Lotus negli algoritmi comportamentali di ogni vettura, una caratteristica che secondo il team di sviluppo permetterebbe di ottenere il massimo risultato in termini di accuratezza con poco sforzo. Kuju è comunque consapevole dell'esigenza di trovare il giusto equilibrio fra simulazione e giocabilità, ed è per questo che ha pensato di introdurre aiuti che assistano la guida dei giocatori meno esperti introducendoli gradatamente nell'intricato meccanismo simulativo del gioco. Agendo sulle opzioni disponibili, il giocatore avrà facoltà di decidere il livello di realismo che più si adatta alle sue abilità un po' come accade in **Ferrari 355** di Sega.

L'alta verosimiglianza comportamentale del modello di guida è alla base della caratteristica più interessante di **Lotus Challenge**: al di là del consueto campionato (a dire il vero, anche questo vanta la sua dose di originalità, ma la vedremo più tardi) è inclusa una modalità stunt in cui il giocatore deve compiere una serie di manovre di varia complessità che spaziano dall'esecuzione di un "semplice" 360° al parcheggio laterale in derapata in uno spazio ristretto. Il realismo di **Lotus Challenge** si estende, inoltre, alla simulazione degli incidenti e, soprattutto, dei loro effetti sulle vetture. Da questo punto di vista Lotus è stata generosa concedendo al team di sviluppo il lusso di introdurre un sistema di danneggiamento dinamico delle carrozzerie e, con esso, di aggiornarne i valori prestazionali in funzione dell'entità dei danni subiti.

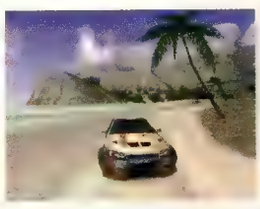
Lo Stunt mode rappresenta solo uno degli ingredienti che compongono la modalità di gioco principale di **Lotus Challenge**. Denominata appunto Challenge mode sarà presentata sottoforma di storia che il giocatore potrà affrontare nei panni di uno dei due personaggi disponibili (un uomo o una donna). Ogni personaggio segue un suo percorso narrativo affrontando sfide differenti. In qualità di membro del Lotus Challenge Team, l'utente parteciperà ad una competizione a livello mondiale in cui verrà chiamato non solo a gareggiare contro altre vetture, ma anche ad eseguire esercizi di spericolata acrobazia sui set cinematografici. Non solo. Alcuni eventi straordinari offriranno sfide diversificate come, ad esempio, trasportare feriti all'ospedale. Il tutto collegato da una fitta maglia di scene di intermezzo facenti luce sull'evoluzione della trama. Per gli amanti dei numeri si rende nota l'inclusione di 15 tracciati dedicati alle corse (di cui solo due reali, tra cui il test track di Lotus in Norwich) e 10 alle sfide acrobatiche. Questi ultimi verranno resi disponibili nel corso del Challenge mode per poi divenire selezionabili nelle tradizionali modalità di gioco Arcade o Championship.

Attualmente in stato embrionale, **Lotus Challenge** non include ancora il sistema di danneggiamento dinamico ed al momento viaggia sui tracciati un'auto sola contro le 8 previste. Ognuna di esse sarà composta da circa 6.000 poligoni, uniti per dar corpo non solo alle carrozzerie, ma anche agli interni ed al pilota (che sarà animato nella versione finale). Il team di sviluppo ha inoltre inserito un algoritmo "economico" di anti-aliasing facente leva sul motion blur e sull'alfa blending per eliminare le scalettature più appariscenti. Una soluzione di comodo, dettata dall'esigenza di concentrarsi sul gioco rimandando a progetti futuri lo studio di una tecnica migliore.

Previsto per la metà dell'anno prossimo, **Lotus Challenge** non mancherà di comparire sui prossimi numeri di **Super Console** appena saranno disponibili nuovi aggiornamenti.

Rally Circuits Africa

Ancora rally, sempre rally, fortissimamente rally.
Rage ci regala l'ennesima simulazione della disciplina automobilistica preferita dagli utenti PlayStation...



Il gioco potrà contare su un buon numero di veicoli "reali", ma la lista di vetture disponibili non è ancora definitiva, visto che Rage sta ancora lavorando all'acquisizione di alcune licenze automobilistiche.

La scoperta dell'acqua calda. Il rally piace ad ogni appassionato di motori che si rispetti: è una disciplina veloce, spettacolare, con un'alta percentuale di rischio e, soprattutto, molto più vicina all'automobilismo tradizionale di quei dischi volanti che sono le vetture di Formula 1. Eppure, solo dopo l'enorme successo di pubblico di pezzi da novanta come **Sega Rally**, **V-Rally** e **Colin McRae Rally**, le software house di mezzo mondo si sono rese conto che questa disciplina "tira" e, cosa assai più importante, è perfetta per essere riprodotta in un videogioco.
E' chiaro, va messo a punto qualche aggiustamento, visto che il fatto di correre in solitario contro il tempo può portare talvolta all'apatia, ma sterzate, controsterzate e derapate sono in grado di attirare un gran numero di videogiocatori, come sembra essersi reso conto anche Kazunori Yamauchi, vero guru dei giochi di guida su console.

Ultimo titolo rallystico ad affacciarsi sul panorama PlayStation è questo **Rally Circuits Africa**, secondo gioco automobilistico per PS2 realizzato dai programmatori britannici di Rage dopo il non proprio eccelso **Wild Wild Racing**. A differenza del simulatore di buggy appena citato, **Rally Circuits Africa** pone molta enfasi sull'aspetto estetico del gioco: cercando di sfruttare al meglio le potenzialità della nuova console Sony, i coder d'oltremanica stanno lavorando alacremente sulle varie ambientazioni del titolo e la scelta del continente africano in questo senso non è affatto casuale. Il paesaggio dell'Africa è piuttosto vario e si presta perfettamente a fare da background ad un gioco di rally con i suoi deserti, le giungle, i laghi, le montagne, i villaggi...
Ovviamente, viste le critiche rivolte al già citato **Wild Wild Racing** e dato che ben presto Codemasters mostrerà al grande pubblico la versione PS2 di **Colin McRae Rally 2.0**, il fattore giocabilità non è stato preso troppo sottogamba, con un gruppo di programmatori che si sta dedicando in particolar modo all'IA degli avversari. La longevità dovrebbe essere assicurata dalla modalità Campionato, con il giocatore che si troverà a gareggiare contro 31 avversari in una massacrante maratona da Città del Capo al Cairo. Questa modalità permette anche di "sbloccare" tutti gli stage del gioco, che saranno poi affrontabili in una gara singola, ad uno o due giocatori, contro altre otto vetture. Sembra piuttosto interessante anche il Mission Mode, che dovrebbe garantire una certa varietà all'azione: al giocatore vengono infatti presentate diverse missioni dall'obiettivo particolare. In una, ad esempio, si deve guidare un mezzo non molto potente e cercare di evitare a tutti i costi, Shumacher-style, il sorpasso degli avversari, dotati di vetture con più cavalli sotto il cofano; in un'altra il giocatore deve raggiungere un'auto controllata dalla CPU che si trova a mezzo giro di distanza (molti degli stage sono infatti veri e propri circuiti, a differenza di quanto accade nella realtà e nella maggior parte dei giochi di rally).

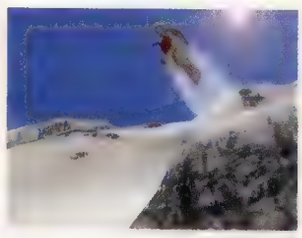
In definitiva **Rally Circuits Africa** non sarà certo il titolo destinato a rivoluzionare il genere e i programmatori di Rage ne sono probabilmente consapevoli; oltretutto al momento mancano ancora parecchi elementi che sono ormai diventati scontati in una simulazione di rally, come i danni alle vetture e conseguente alterazione dell'assetto del mezzo controllato dal giocatore. Fortunatamente il team inglese ha ancora qualche mese per lavorare a questo titolo e se gli altri elementi di gioco riusciranno ad essere dello stesso livello della grafica, può darsi che Codemasters abbia finalmente trovato un degno avversario con cui confrontarsi...

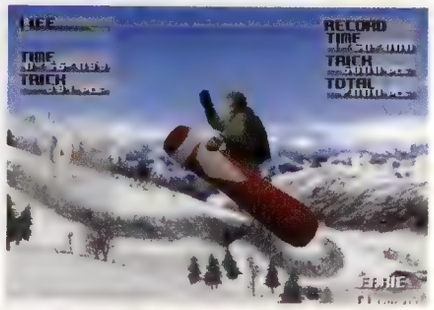
Questa visuale è perfetta per ammirare il paesaggio che ci circonda e le piante che scompaiono all'orizzonte, ma sinceramente non la consigliamo per giocare...

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UEP SYSTEMS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **DICEMBRE**

Cool Boarders Code Alien

D'accordo che l'ultima generazione di riders sembra provenire da qualche pianeta lontano anni luce dalla Terra, ma un titolo del genere per una simulazione di snowboard ci sembra francamente esagerato...





Le evoluzioni performabili sono numerose e varie, come dimostra questo trick "one foot" a rischio di spaccamento ossa...

La serie di **Cool Boarders** ha visto alti e bassi nella propria esistenza su PlayStation: i primi due episodi hanno saputo catturare l'attenzione del pubblico e di un mercato non ancora saturo di simulazioni di snowboard, mentre la terza e la quarta puntata, complice anche un cambio del team responsabile del progetto, hanno segnato un notevole passo indietro in termini di giocabilità e profondità. L'ora della riscossa sembra finalmente arrivata grazie a questo **Cool Boarders Code Alien**, primo titolo di UEP Systems per PlayStation2...

Gli sviluppatori di questo quinto episodio (dal titolo per il momento piuttosto enigmatico) sono i responsabili di **Cool Boarders 1** e **2**: la lunga assenza dalla console Sony può essere giustificata da un'approfondita ricerca degli elementi che, all'alba dell'anno 2001, possono far emergere una simulazione di snowboard dalla palude di videogiochi simili su PlayStation. Il motto di **Code Alien** sembra infatti essere, nelle parole stesse dei programmatori "no tracks, total freedom": il rider virtuale è libero di muoversi a piacimento all'interno delle vaste ambientazioni 3D che compongono il gioco e gli unici limiti sono dati dal tempo e da una barra di energia (che diminuisce, ovviamente, ogni volta che il giocatore urta un ostacolo o cade). I livelli, oltre ad essere di dimensioni ragguardevoli, sono parecchio differenti fra loro e con sette tipi di montagne diverse (a cui si sommano 7 stage realizzati appositamente per le gare in Half Pipe e di Big Air) la longevità del titolo dovrebbe essere assicurata.

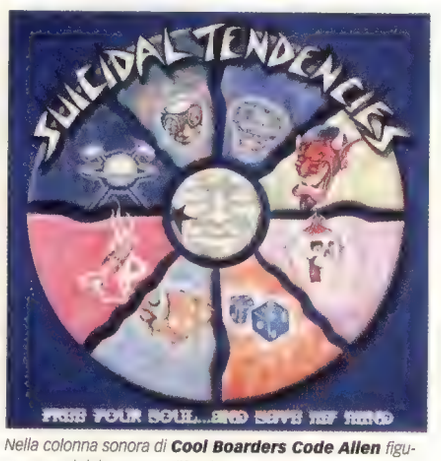
I programmatori di UEP Systems hanno dedicato molta attenzione pure alla riproduzioni delle condizioni climatiche, che possono variare anche durante il corso di una partita: potrà così capitare di scendere nello splendore di un cielo terso o di affrontare una nebbia insidiosa oppure una tempesta di neve, con ovvie conseguenze sulla visbilità. Aggiungendo il fatto che sarà possibile anche "surfare" in notturna, non ci stupiremmo di trovare fra i gadget disponibili per i rider di **Cool Boarders Code Alien** anche degli occhiali a infrarossi...

Per quanto riguarda la giocabilità, va segnalato l'utilizzo delle funzioni analogiche di cui è dotato il DualShock2: a seconda della pressione esercitata sui tasti, sarà possibile eseguire una mossa o la sua versione "avanzata". Premendo più a fondo un tasto sarà possibile, ad esempio, far eseguire al rider un Indy Nosebone invece di un semplice Nosebone.

Cool Boarders Code Alien include una pletora di modalità differenti. La più interessante è senza dubbio l'Extreme Mode, che farà la gioia di tutti i freerider da divano: in questa modalità il giocatore è libero di scendere in qualsiasi stage del gioco. Alla fine della discesa, verrà assegnato un voto in base al tempo impiegato e al numero di trick eseguiti. L'Extreme Mode è anche incredibilmente spettacolare: è possibile partire saltando giù da un elicotrero e compiere salti da cascate, muri e cliff talmente alti che spaventerebbero anche Andrew Crawford & C.

I due personaggi del gioco (un uomo e una donna, ma non ci stupiremmo di trovare diversi rider segreti, fra cui l'alieno del titolo, già presente negli episodi passati di **Cool Boarders**) possono anche affrontare una gara di Big Air, una nell'Half Pipe e una di Boarder Cross. Il Board Park Mode permette di dilettarsi all'interno di un park con ogni tipo di ostacoli come cancelli, cabine del telefono e trampolini di ogni tipo. Chiudono la panoramica il Trick Master Mode, una sorta di modalità training con cui imparare ad eseguire tutti i trick del gioco, e il License Mode, con cui la CPU assegnerà un voto al rider in base alla sua abilità sulla tavola da neve.

Da quanto visto al recente Tokyo Game Show, **Cool Boarders Code Alien** sembra un titolo "solido" e in grado di conquistarsi le simpatie di numerosi fan di questo sport. La grafica è più che discreta e il sonoro sembra notevole, grazie anche all'inclusione nella colonna sonora di alcuni brani dei potentissimi Suicidal Tendencies. UEP Systems sembra aver fatto bene i compiti anche per quanto riguarda la collocazione sul mercato del titolo: **Cool Boarders Code Alien** si pone infatti a metà strada fra **SSX** di Electronic Arts, titolo che punta molto sulla spettacolarità dell'azione e dalle spiccate componenti arcade, ed **ESPN X-Games Snowboarding** di Konami, che predilige invece un approccio decisamente simulativo. Il gioco di UEP potrebbe costituire il terzo incomodo in questa lotta fra simulazioni di snowboard. E pensare che PlayStation2 non è ancora uscita in Europa...



*Nella colonna sonora di **Cool Boarders Code Alien** figurano pezzi del gruppo californiano dei Suicidal Tendencies.*

E' NATA_____ PlayStation™2

AFFAMATA DI PRODOTTI

TWIN SHOCK WIRELESS 2
- 2 Joypad completamente analogici
- Dual Shock
- Adatto ad ogni gioco
- NON richiede l'utilizzo di CAVI

VERTICAL STAND
- Design elegante e pratico per posizionare la PS2 in verticale

TELECOMANDO Ps2
- Telecomando SENZA FILI

ATOMIC™ ACCESSORIES

TWIN SHOCK 2
- Completamente analogico
- Dual Shock
- Ergonomico, adatto ad ogni tipo di gioco
- Disponibile in diversi colori

KILLER SHOCK 2
- Completamente analogico
- Dual Shock
- Disegnato per creare comfort e performance
- Disponibile in diversi colori

EXTENSION CABLE

COMPATIBILI PlayStation™1 e PlayStation™2

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

I Loghi D+INTERNATIONAL e ATOMIC-ACCESSORIES sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari.

bennet
BLUKIDS www.upim.it

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
TOYS GARDEN VIDEO
Via Varese, 13 Gallarate (VA)
GUALINI COMMERCIALE
Via Domo, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CAMELOT
Via Meccenate, 15 Biella (BI)

COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
RIALTO -IL GIGANTE-
Via Clerici, 342 Bresso (MI)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 13 Velletri (RM)

D+ CENTER
DIVERTIRVI

DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausania (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
GIANNINI MORNATI
Corso Milano, 143 Bovisio Masciago (MI)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 18
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

IPER
Carrefour
CENTRO COMMERCIALE emmezeta

D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel.02 38 199 200 Fax. 02 38 199 201

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **MARZO 2001**

Kaze no Klonoa 2

Sarà targato Namco il primo gioco di piattaforme per PlayStation2. Poco sorprendentemente, si tratta di un seguito...

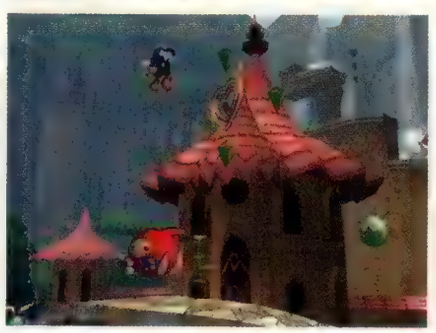
*La tecnica del cel shading e i capitomboli prospettici della regia virtuale, fanno di **Klonoa 2** un'esperienza visiva affascinante, sebbene ludicamente retò.*

Dopo **Ridge Racer V** e **Tekken Tag Tournament** Namco continua nella produzione di seguiti per PlayStation2 con questo **Kaze no Klonoa 2** (titolo provvisorio per la versione occidentale: **Klonoa 2: Lunatea's Veil**) presentato durante l'ultimo Tokyo Game Show in una forma decisamente attraente. Seguito di **Klonoa** per PlayStation, uscito qualche anno fa, il primo platform game Namco per PS2 offre 24 livelli strutturalmente bidimensionali da affrontare in sequenza (in ossequio al tessuto narrativo che li lega l'un l'altro), ed eventualmente singolarmente a gioco concluso. Due personaggi inediti, l'aiutante Lolo ed il pacioso Popka, prenderanno parte alle avventure sporadicamente ed in maniera autonoma, senza l'intervento del giocatore. Quest'ultimo dovrà farsi strada fra i vari ostacoli opposti dal gioco impiegando esclusivamente le abilità acrobatiche ed offensive di Klonoa. I livelli scorrono lineari da destra verso sinistra con la telecamera virtuale chiamata talvolta a spettacolarizzare alcune scene con fulminei cambi di inquadratura che richiamano alla mente quelli occorrenti in **Sonic Adventure** per Dreamcast. Ad esempio, lanci nel vuoto a decine di metri dal suolo vengono inquadrati dall'alto offrendo un'imbarazzante sensazione di vertigine.

Il sistema di controllo e di combattimento impiegato in **Klonoa 2** è pressoché invariato rispetto al prequel. Grazie al suo anello magico, il protagonista è in grado di agganciarsi ai nemici, lanciarli o usarli come trampolini di fortuna attraverso cui eseguire balzi più poderosi (quest'ultima possibilità costituisce l'unica novità di rilievo). Alcune creature volanti, se agganciate, permettono di volare per brevi tratti senza però prescindere i confini imposti dal rigido scrolling bidimensionale. Nella maggior parte dei casi, servono a raggiungere le zone alte dei livelli.

Il primo connotato estetico di **Klonoa 2** a colpire l'occhio di **Super Console** è il sistema di rendering adottato. Come in **Jet Set Radio**, in **Wacky Racers** (versione DC) o in **TVDJ**, la tecnica del "cel shading" imperversa, conferendo al gioco una cosmesi fumettosa caratterizzata dai "morbidi" profili dei personaggi poligonali. Più in generale, il motore grafico appare agile e veloce, capace di conferire alla scena quel dinamismo assente nel prequel per le ovvie restrizioni tecniche imposte dal 32bit Sony.

Con **Klonoa 2** è evidente che Namco non mira ad introdurre nulla di radicalmente nuovo nel settore dei platform game tradizionali. Sebbene esteticamente delizioso, il progetto non anela a sconvolgere l'industria videoludica come fece a suo tempo **Mario 64**, ciononostante la semplicità della meccanica di gioco, unità alle occasionali spettacolarizzazioni concesse dall'hardware a 128bit di Sony fanno di **Klonoa 2** un titolo potenzialmente massivo.



*Fra le novità introdotte in **Klonoa 2** spicca la possibilità di usare i nemici come trampolini.*

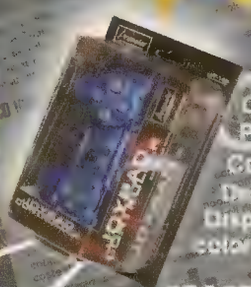
ATOMIC PROMOTION CARD™

NON COMPRARLI...

JOYPAD CONTROLLER COLOR

CAVO SCART RGB AV-OUT

Compatibile con PLAYSTATION™
Munito di uscita Audio-Video



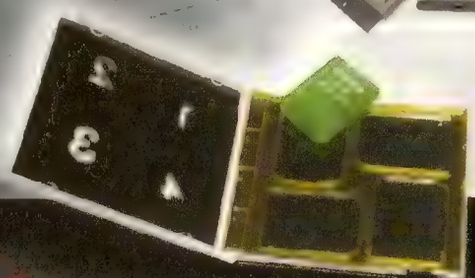
Compatibile PLAYSTATION™
Comandi digitali
Design ergonomico
Disponibile in diversi colori trasparenti

CAVO PROLUNGA JOYPAD DUAL SHOCK™

Compatibile con le console PLAYSTATION™ Opzione DUAL SHOCK™

SPACE CASE
PORTA 4 MEMORY CARD DA 1MB E DA 2MB

Custodia rigida porta memory card da 1 e 2 Mb
Contiene 4 alloggi per 4 memory



ATOMIC

TE LI REGALA

COME?
è semplicissimo

RICHIEDI L'ATOMIC PROMOTION CARD AL TUO NEGOZIANTE DI FIDUCIA E LEGGI LE ISTRUZIONI RIPORTATE SUL COUPON.

D+ INTERNATIONAL
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

LA PUOI TROVARE DA:

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
QUEEN COMPUTER
C.so Bolzano, 4 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Gariasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECITTA'
Via vallassina, 125 (MI)

COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
LUCCA
Via Milano, 23 (CO)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

D+ CENTER UNIVERSO DA DIVERTIRVI

DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausania (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicattì (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

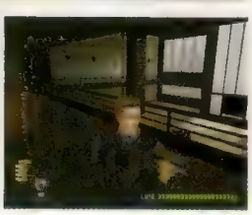
D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel.02 38 199 200 Fax. 02 38 199 201

Il logo ATOMIC-ACCESSORIES e D+ INTERNATIONAL sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KOEI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

Win Back

Tutti i videogiochi nascono con l'intento di far soldi.
In pochi però lo dichiarano così apertamente come questo **Win Back** per PlayStation2.



*Sebbene la grafica di **Win Back** non sia ancora definitiva, **Super Console** dubita che cambierà significativamente da qui al giorno della sua commercializzazione.*

Koei, una delle software house nipponiche più fertili (dopo Konami ovviamente) fra quelle impegnate nello sviluppo di giochi per PS2, ha annunciato l'imminente commercializzazione di **Win Back**, gioco d'azione tenuto misteriosamente nascosto fino al TGS appena trascorso.

Win Back, è bene dirlo subito, non è un gioco nuovo, né un seguito, è semplicemente la pedissequa conversione dell'omonimo prodotto per Nintendo 64 commercializzato con scarsissimo successo (di vendite e di critica) qualche tempo fa. Per certi versi simile a **Syphon Filter** e per altri a **Metal Gear Solid**, l'action game di Koei introduce il giocatore nel classico scenario terroristico tipicamente adottato in questo genere di giochi. Il protagonista, membro delle forze speciali anti-terroristiche del caso, deve farsi strada a suon di proiettili lungo una serie di livelli avulsi da un percorso prestabilito, nel tentativo di eliminare tutte le unità sovversive. Approfittando dell'estrema agilità del proprio alter-ego elettronico, il giocatore potrà nascondersi supino dietro i ripari offerti dalla scenografia, scivolare di schiena lungo le pareti, sporgersi dagli angoli e quant'altro gli permetta di impostare attacchi di sorpresa. La possibilità di agganciare l'obiettivo pur rimanendo celato alla sua vista, permette di eseguire acrobatici attacchi "al volo", eseguendo capriole o spuntando da un riparo con l'arma già puntata verso io nemico.

Pur condividendo alcune caratteristiche con **MGS**, **Win Back** si distingue da quest'ultimo per la sua chiara impostazione arcade. Le abilità stealth e più in generale l'agilità del protagonista sono fattori accessori di una meccanica di gioco che fa dello sparatutto il suo unico punto nodale. Non sorprende quindi l'inclusione di una modalità per il gioco in multiplayer fruibile da quattro utenti contemporaneamente attraverso la ripartizione dello schermo in quattro settori.

Dal punto di vista cosmetico, **Win Back** sembra condividere fin troppe similitudini con la sua controparte per Nintendo 64. Texture più definite, una maggiore risoluzione dell'immagine e l'assenza della nebbia che imperversava nella versione per Nintendo 64, sono gli unici punti di distinzione rilevanti. Di converso, al pari della meccanica di gioco in sé, il numero dei poligoni presentati su schermo e la discutibile qualità delle animazioni non sembrano aver tratto alcun beneficio dalla trasposizione sul sistema a 128bit di Sony.

Con **Win Back**, Koei introduce il suo secondo action game per PlayStation 2 dopo **Shin Sangoku Musou**, approfittando della scarsa concorrenza opposta dal mercato. Producendosi in una mera donazione avulsa da ogni ambizione extra-economica, la softco nipponica conta evidentemente di economizzare per finanziare progetti più ambiziosi ed onerosi, tant'è che se riuscirà a vendere anche solo 50.000 copie di **Win Back** potrà ritenersi più che soddisfatta.

SE L'UOMO FOSSE STATO CREATO PER

VOLARE

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Tony Hawk è tornato. E questa volta porta con sé altri professionisti dello skate, nuove evoluzioni e nuove modalità, tra cui un incredibile Editor di Skate-park e personaggi. Crea il tuo campione e sfida un amico o uno degli altri skater professionisti tra cui:

BURNQUIST / CABALLERO / CAMPBELL / GLIFBERG / HAWK / KOSTON LASEK / MULLEN / MUSKA / REYNOLDS / ROWLEY / STEAMER / J.THOMAS

COLONNA SONORA CHE INCLUDE BRANI DI:
RAGE AGAINST THE MACHINE · NAUGHTY BY NATURE · PAPA ROACH

MODALITÀ [illegible]

[illegible] EVOLUZIONI [illegible]

EDITOR DI SKATER E AMBIENTI

SAREBBE NATO CON LE ALI

bluetorch

www.activision.com

ACTIVISION

PlayStation · Dreamcast · GAME BOY COLOR · PC CD ROM · NEVERSOFT

DISTRIBUITO DA

www.halifax.it

HX HalifaX

a db Division

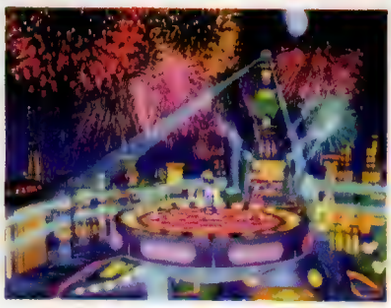
© 1999, 2000 Activision, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision, Inc. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. Activision is a registered trademark and Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater 2 are trademarks of Activision, Inc. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed by Nintendo

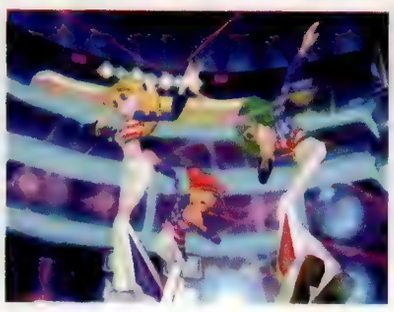
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **TECMO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **MUSICALE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **30 NOVEMBRE**

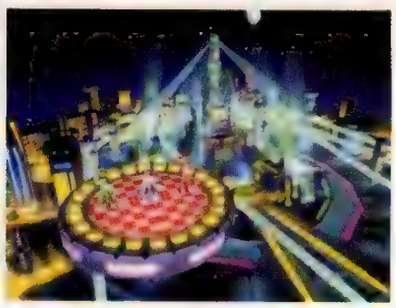
Unison

Cos'hanno in comune un mondo futuristico in cui è proibito ballare, una TV pirata gestita da un complesso composto da ragazzine ed i Village People? Scopritelo leggendo quanto segue...

Nel balletto dedicato a Young Man *le tre protagoniste si esibiscono nella mitica posa YMCA ideata dai Village People.*



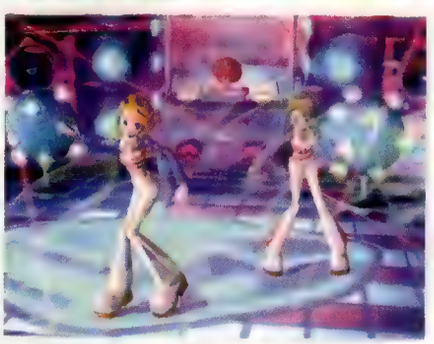




Presentato per la prima volta nell'edizione autunnale del Tokyo Game Show 1999, **Unison** è un rhythm game di tipo non simulativo, diverso quindi dai classici prodotti Konami, che presenta alcune somiglianze con la serie **Bust-a-Move** di Enix. Entrambi riguardano il ballo, sfoggiano un look psichedelico e contengono una caratterizzazione dei personaggi fumettosa e bizzarra, con evidenti influenze anni '60 per quanto riguarda il prodotto Tecmo. Ambientato 200 anni nel futuro, il gioco vede come protagoniste le graziose componenti del complesso chiamato Unison, che si esibisce unicamente attraverso una tv pirata. Il motivo per cui queste tre ragazze devono vivere in clandestinità è legato all'odio che il regime dittatoriale che governa la Terra ha per il ballo. Essendo contrarie alla proibizione di questa forma d'arte, le tre eroine unite al loro mentore e alla loro mascotte vagano di città in città per liberare la popolazione dal giogo del dittatore Ducker con la forza del ritmo delle loro canzoni.

Dal punto di vista strutturale **Unison** si può definire una sorta di **Parappa The Rapper** in cui si utilizzano gli stick analogici anziché i tasti del pad. Il gioco è diviso in due fasi distinte: prima si studiano le coreografie quindi, una volta imparati i passi di danza, ci si esibisce sul palco della rete televisiva pirata. Ad ogni passoi è associato un preciso movimento degli stick analogici che deve essere eseguito a ritmo della musica. A seconda della fedeltà con cui sono riprodotti i movimenti si riceve un voto che va da Miss a Perfect. In caso di successo è possibile acquisire nuovi passi di danza e costumi per rendere i propri spettacoli più elaborati e di conseguenza ottenere una maggiore audience. Il palco in cui ballano le tre protagoniste del gioco è ricco di luci, laser, fuochi d'artificio ed effetti psichedelici degni della migliore discoteca degli anni '70. I personaggi sono rappresentati con modelli poligonali privi di spigolature abbigliati con costumi dal livello di dettaglio più che discreto. Per quanto riguarda la colonna sonora, al momento è nota la presenza solo di alcune canzoni: *Love Machine*, *Boys&Girls* e la mitica *Young Man YMCA* dei Village People. La demo più recente di **Unison** mostrata da Tecmo all'ultimo Tokyo Game Show ha rivelato un difetto nella struttura di gioco che ci auguriamo venga risolto per tempo. Il modo in cui vengono mostrati i movimenti da effettuare non è sempre pienamente comprensibile, tanto da causare occasionali sensazioni di smarrimento. A meno che Tecmo non riesca ad ideare rapidamente un sistema più comprensibile, dovremo affidarci alle due modalità di addestramento View Mode ed Hint Mode per assimilare alla perfezione le mosse disponibili. Tramite la prima è possibile studiare l'intera coreografia del ballo mentre la seconda contiene consigli circa i passi più difficili.

Visto l'attuale calo di interesse nei confronti dei giochi musicali che si sta verificando in questi ultimi mesi in Giappone, la scelta di Tecmo di realizzare un gioco come **Unison** ci appare abbastanza curiosa. Non è detto comunque che il fascino delle sue protagoniste e la sua originale meccanica di gioco non gli consenta di guadagnare il consenso degli utenti PS2. Non ci rimane che attendere il 30 novembre per scoprirlo.



L'esibizione del complesso è supervisionata dal loro maestro (sullo sfondo) che sfoggia una voluminosa pettinatura afro.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **VIDEO SYSTEM** SVILUPPATORE **UBI SOFT** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT SCREEN** DATA DI USCITA **DICEMBRE**

F1 Racing Championship

Anche se si è spenta da poco l'eco per il trionfo della casa di Maranello grazie alle prodezze di Michael Shumacher, la battaglia fra le software house di tutto il mondo per la miglior simulazione di Formula 1 su PS2 deve ancora cominciare...

A giudicare da questa foto con Schumacher per i prati, il comportamento dei piloti nella stagione 1999 è stato riproposto alla perfezione...

Per le fasi che precedono la partenza e le sequenze di pit-stop, i programmatori hanno fatto abbondante uso del motion capture.

L'acqua sollevata dalle vetture in caso di pista bagnata rende la visione del tracciato piuttosto problematica, soprattutto se davanti si ha la McLaren del malefico Coulthard...

Ci sono voluti ben ventun anni alla Ferrari per tornare a vincere il Campionato del mondo piloti e non è improbabile che debba passare lo stesso lasso di tempo prima che gli utenti PlayStation possano giocare ancora una volta con un titolo di Formula 1 di buon livello: sono passati tre lunghi inverni da quando Bizarre Creations ha sfornato l'ultimo gioco dedicato a questa disciplina automobilistica degno di questo nome. Da allora è stato un susseguirsi di titoli poco giocabili, tecnicamente mediocri e mai al livello dei primi due episodi del franchise Psygnosis. A ribaltare la situazione ci prova ora, fra gli altri, Video System con **F1 Racing Championship**, titolo per PlayStation2 che dovrà scontrarsi con le analoghe simulazioni di Electronic Arts e Psygnosis.

Nella marea di licenze e diritti della FIA, le uniche a perderci sembrano essere proprio le software house, costrette a sborsare cifre enormi per assicurarsi la possibilità di usare nomi di piloti e vetture del Campionato di Formula 1: così anche **Formula 1 Racing Championship** vanta i diritti della stagione 1999, sebbene questo poco importerà all'utente appassionato di questa disciplina, visto che le modifiche al roster piloti e al regolamento sono state davvero poche quest'anno (fortunatamente l'allontanamento di Irvine dalla Ferrari è una di queste). Il giocatore ha quindi la possibilità di immedesimarsi in uno dei 22 piloti che hanno dato vita al campionato vinto disgraziatamente da Hakkinen, piloti il cui comportamento è stato accuratamente studiato dai programmatori di **F1RC** al fine di realizzare routine di IA altamente credibili: alcuni di essi guideranno quindi in maniera aggressiva, altri commetteranno parecchi errori e non sarà impossibile vederli schiantati in qualche curva insidiosa, altri ancora dedicheranno particolare attenzione alla strategia e condurranno una gara al risparmio...

Inutile dire che sarà possibile modificare la vettura a disposizione in maniera completa: alettoni, cambio, sospensioni, raggio di sterzata... I parametri su cui interagire sono parecchi ed è possibile attivare una serie di aiuti "alla **F355**" che comprendono ABS, frenata automatica, posizionamento automatico dopo l'uscita di strada e così via.

La meccanica di gioco del titolo di Video System ha un'impronta decisamente arcade: certo non siamo ai livelli dei giochi di Formula 1 "made in Eidos", ma il realismo Crammondiano è lontano anni luce. Disabilitando tutte le regole ufficiali e le penalità, la sensazione che si ha è quella di provare un titolo di qualche anno fa, quando il tasto del freno era solo un optional di poco conto. Ovviamente una certa fascia di utenti, spaventata dalla montagna di settaggi di cui è zeppo ogni titolo automobilistico da qualche anno a questa parte, apprezzerà quest'immediatezza, mentre gli appassionati di F1 senza dubbio si esalteranno di più con le modalità Scenario e Driving School. Nella prima il giocatore rivivrà dieci momenti-chiave della stagione passata e dovrà vestire i panni di altrettanti piloti, impegnati a difendere la propria posizione in classifica o a superare le auto che li precedono: uno scenario vede, ad esempio, Schumacher posizionato in fondo alla griglia di partenza (Gran Premio d'Australia), costretto a scalare quante più posizioni possibili nell'arco di tre giri. La Driving School, invece, propone diversi "esercizi", divisi in tre livelli di difficoltà, da portare a termine al meglio, al fine di apprendere le complesse tecniche di guida di una vettura di Formula 1.

Difficile esprimere al momento un parere sulla realizzazione tecnica di **Formula 1 Racing Championship**. I programmatori stanno lavorando alacremente sul poco conosciuto hardware Sony: di certo il titolo di Ubi Soft sarà in alta risoluzione (640*512 nella versione PAL), ma il frame rate si aggirerà fra i 30 e i 60 fps. Gli sviluppatori sono comunque soddisfatti del livello di dettaglio raggiunto: le piste sono costituite da oltre 130.000 poligoni e le macchine da circa 7.000, con numerosi effetti di luce e ombre, bump mapping, environmental mapping e l'ormai immancabile calore che si leva dall'asfalto. Sei sono le inquadrature presenti nel gioco, ma solo quattro sono disponibili sin dall'inizio, mentre le altre rappresenteranno un bonus guadagnabile solo con la modalità Time Attack. Buono il sonoro, con la possibilità di scegliere se avere un costante contatto radio con i box invece del classico commento alla gara, anche se avremmo fatto volentieri a meno della colonna sonora dei Garbage, che già hanno deturpato la versione occidentale di **Gran Turismo**.
Questo è quanto. Al momento gli utenti PC hanno **Grand Prix 3** e quelli Dreamcast **F355**: nell'attesa che PlayStation2 riprenda la leadership nel campo delle simulazioni automobilistiche con **GT3**, qualche giro a bordo di una Formula 1 virtuale, anche per festeggiare il titolo vinto da Schumacher, lo faremmo più che volentieri... Per sapere se il titolo scelto per rappresentare al meglio questa disciplina automobilistica su PS2 è proprio quello di Video System e Ubi Soft non vi resta che aspettare la recensione di **Formula 1 Racing Championship** su uno dei prossimi numeri di **Super Console**.

GOLD AND GLORY

THE ROAD TO

EL DORADO

Grande Concorso

Vinci El Dorado

500 premi in palio per te!

Partecipare è semplicissimo: basta scrivere i propri dati sul **coupon** qui sotto ed inviarlo in busta chiusa all'indirizzo:

Concorso Vinci El Dorado
Gruppo Editoriale Futura
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)

Tra tutti i coupon pervenuti all'indirizzo sopracitato, entro e non oltre il 20 dicembre 2000 (farà fede il timbro postale), saranno estratti a sorte i premi in palio. Non saranno ritenuti validi coupon fotocopiati oppure inviati a mezzo fax. I vincitori saranno avvisati a mezzo lettera. L'elenco dei vincitori sarà inoltre pubblicato su uno dei prossimi numeri di **Super Console**.

I TUOI DATI

Nome e cognome

Indirizzo

Città

Provincia **CAP**

Telefono

Indirizzo e-mail

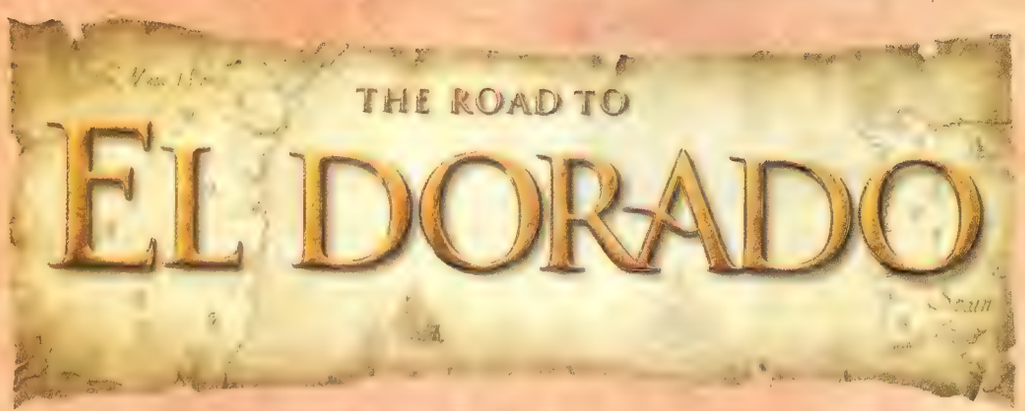
Professione **Età**

L'editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiedere gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura SPA - Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarle proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sulle offerte o sulle iniziative promozionali del Gruppo Editoriale Futura
Sì ☐
No ☐

Firma

Grande Concorso **"Vinci El Dorado"**



500 premi in palio **per te!**

SC AUT. MIN. DIGI

I PREMI:

25 giochi PlayStation Oro e Gloria: la Strada per El Dorado
25 giochi Game Boy Color Oro e Gloria: la Strada per El Dorado
25 giochi PC Oro e Gloria: la Strada per El Dorado
20 valigette in legno del film (contenenti matite, colori, ecc.)
100 magliette
150 Set badge (set di 6 spille con tutti i personaggi del film)
25 colonne sonore del film
50 CD singoli
75 mouse pad di Oro e Gloria: la strada per El Dorado

Spedisci il coupon e partecipa all'estrazione di questi fantastici premi!

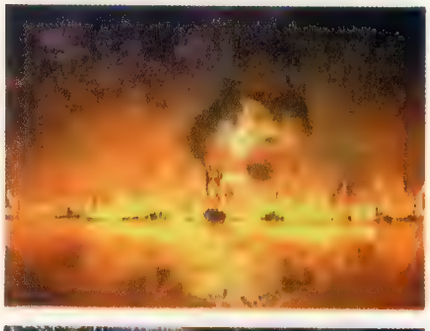
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KOEI** SVILUPPATORE **OMEGA FORCE** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Shin SangokuMusou

Le maggiori potenzialità tecniche delle console di nuova generazione offrono ai game designer la possibilità di introdurre nuove idee di gioco per rinvigorire generi vetusti ed inflazionati. E' il caso di Koei che ha trasformato un picchiaduro in una sorta di simulatore di battaglia.

di diego**cortese**

Nel caso i due avversari sferrino contemporaneamente il proprio attacco diventa necessario superare una prova di forza.



Presentazione e scene di intermezzo sono rappresentate sia da filmati in CG che da animazioni in tempo reale.

Sequel dell'interessante picchiaduro ad incontri **Sangokumusou** uscito anni orsono per PlayStation, **Shin Sangokumusou** condivide con il suo predecessore solo i protagonisti e l'ambientazione del gioco. Si tratta della Cina del secondo secolo dopo Cristo, teatro di una lunga guerra descritta in uno dei romanzi più popolari della letteratura classica cinese: La Storia dei Tre Regni. Nei vari volumi fra cui è distribuito il racconto, è narrato in modo romanzato il conflitto scoppiato al termine della dinastia Han (220 D.C.) trai regni Wei, Wu e Shu per la supremazia e la riunificazione del territorio cinese. La modalità di gioco principale, chiamata Musou Mode, offre la ricostruzione di otto delle maggiori battaglie combattute nel suddetto romanzo, rappresentate con la consueta attenzione per il dettaglio che caratterizza le simulazioni di guerra storiche Koei. La sequenza dei combattimenti che deve affrontare il giocatore dipende dal regno di appartenenza del personaggio da lui selezionato per l'intero corso della guerra. Inizialmente sono disponibili nove generali, divisi equamente per le tre armate partecipanti al conflitto. Terminando più volte il gioco si sbloccano altri generali per un totale di ventotto personaggi, di cui però solo ventitré sono disponibili nel Musou Mode. Come avviene normalmente nei picchiaduro poligonali caratterizzati da un'ampia rosa di combattenti, alcuni di essi costituiscono cloni di altri giù esistenti con i quali condividono il medesimo assortimento di mosse, ma non le caratteristiche fisiche. A parte alcune eccezioni (come la trasformazione di personaggi femminili minori in guerriere per compiacere il pubblico maschile), ogni protagonista della storia è fedelmente rappresentato sia nella caratterizzazione grafica che in quella psicologica. Caratteristiche che costituiscono un elemento d'indubbia attrattiva per il pubblico orientale, molto legato alla Storia dei Tre Regni, oltre per chi conosce ed apprezza questo straordinario romanzo.

Shin Sangokumusou si differenzia dai comuni picchiaduro poligonali multiscorrimento non solo per l'attenzione al realismo storico di Koei, ma anche per la presenza di alcuni aspetti simulativi. Ogni battaglia è introdotta da una mappa strategica che indica le posizioni dei generali nemici ed alleati oltre che quella del proprio combattente. Quest'ultima non è comune a tutti i personaggi ma varia a seconda dell'eroe selezionato. Può capitare quindi di trovarsi in prima linea a diretto contatto con il nemico oppure ad una notevole distanza da esso. Nonostante il numero di battaglie rappresentate sia nettamente inferiore a quello dei protagonisti, affrontarle con ognuno di essi costringe quindi ad apportare alcune variazioni alla propria strategia di gioco. In quanto ispirato ad un romanzo epico, nonostante il giocatore impersoni un generale, deve partecipare direttamente al conflitto incitando le proprie truppe con l'eroismo delle sue azioni e accorrendo nei luoghi dove più è necessaria la sua forza e la sua tecnica di combattimento. Con quasi mille soldati in campo da ambo le parti, non sono rare situazioni in cui deve affrontare gruppi di nemici contemporaneamente che possono raggiungere anche una trentina di unità. Allo scopo di non appesantire eccessivamente il controllo del giocatore rischiando di non offrirgli l'adeguata risposta dei comandi richiesta dal gioco, l'esecuzione delle mosse è molto elementare. Le tecniche di attacco principali sono eseguite mediante un pulsante di attacco semplice ed uno caricato. Il primo può essere combinato in una sequenza che può raggiungere quattro attacchi mentre il secondo viene impiegato per ingaggiare più avversari contemporaneamente. Apparentemente sembrerebbe un sistema fin troppo semplice, ma è sufficiente poca pratica per accorgersi della sua reale flessibilità. Oltre ai suddetti attacchi è presente una tecnica speciale chiamata Musou la cui potenza dipende dal tempo di pressione del tasto ad essa dedicato. Questo colpo consuma una barra apposita che incrementa ad ogni attacco messo a segno o subito, oppure tramite un pulsante di caricamento sullo stile di **The King of Fighters**. Per ingaggiare i bersagli a distanza è inoltre possibile usufruire di un arco il cui potere offensivo è incrementabile grazie all'impiego del Musou. Completano l'elenco delle tecniche impiegabili l'attacco in corsa, il salto, lo spostamento laterale, la parata e l'uso del cavallo. Come di consueto in questo genere di giochi, è possibile raccogliere diversi bonus che incrementano le caratteristiche del personaggio sia in modo temporaneo che continuativo. In quest'ultimo caso, al termine di ogni missione, l'incremento dei valori di vitalità, attacco, difesa ed del numero dei componenti della scorta personale vengono memorizzati in modo da poter affrontare nuovamente il Musou Mode a livelli di difficoltà più elevati. E' inoltre possibile aumentare il loro livello di esperienza accedendo alle singole missioni tramite il Free Mode.

Ogni missione ha come obbiettivo principale l'eliminazione del comandante nemico prima che venga ucciso quello della propria fazione o che termini il tempo limite di cento minuti. Durante la battaglia non bisogna però concentrarsi esclusivamente sull'uccisione del proprio bersaglio. Infatti, ignorando il comportamento delle unità alleate si rischia di venir sopraffatti dalle forze avversarie.
A causa di un'imprecisa gestione delle truppe amiche (che spesso lascia inutilizzata una buona parte del proprio potenziale bellico invece di indirizzarlo nei punti più caldi della battaglia), l'apporto del giocatore è essenziale per riuscire a concludere positivamente ogni scontro. E' necessario quindi sbarazzarsi dei generali avversari in modo da ridurre l'efficienza delle loro truppe, aprire varchi in eventuali fortificazioni uccidendo i capitani posti alla loro protezione ed interrompere l'ingresso di unità fresche sconfiggendo chi comanda le guarnigioni piazzate in difesa delle linee di rifornimento. Il duello con gli avversari "strategici", quali generali, capitani e comandanti, richiede una tecnica di gioco differente rispetto ai combattimenti normali. Ad essi è infatti concessa la possibilità di accedere automaticamente ad un numero prefissato di bonus, quali rigenerazione del danno o potenziamento dell'attacco, ogni qualvolta vengono atterrati. Un vantaggio che può risultare oltremodo frustrante se non si impiega una strategia studiata per evitare il loro atterramento e per isolarli da eventuali alleati troppo impulsivi.
Un ulteriore ostacolo al compimento delle missioni è costituito dall'apparizione di eventi speciali, inseriti nel rispetto del racconto originale, che si attivano quando si raggiungono determinati luoghi nella mappa di gioco. Preceduti da una sequenza d'intermezzo a scopo descrittivo, possono essere costituiti sia dall'arrivo improvviso di rinforzi che da attacchi aerei quali piogge di massi o venti impetuosi che rallentano l'avanzata delle truppe. In alcuni casi è possibile contrastarli seguendo vie alternative in modo da aggirarli ed eventualmente uccidere il generale che gli ha provocati.

Come per la parte strutturale, anche la realizzazione tecnica dà adito ad alcune critiche. In primo luogo per ridurre il carico del processore, costretto a gestire decine di guerrieri visualizzati contemporaneamente su schermo, si è fatto uso un uso spropositato dell'effetto nebbia alla quale si aggiunge un'eccessiva inclinazione verso il basso della visuale. In alcuni casi i soldati si materializzano letteralmente di fronte al giocatore con i risultati che potete immaginare. Sono inoltre presenti bizzarri problemi di deformazione delle texture del terreno che si verificano quando ci si ferma improvvisamente. Le ambientazioni di gioco, per quanto enormi, risultano piuttosto povere di particolari. Ad eccezione delle fortificazioni alle quali è possibile accedere tramite apposite scale, non è possibile entrare nei rari edifici presenti nel campo di battaglia. Si sente in particolar modo la mancanza di castelli e locazioni al chiuso che avrebbero offerto una maggiore varietà di gioco. La scarsità delle locazioni contrasta con una realizzazione dei personaggi di buon livello, i cui complessi costumi dai colori sgargianti sono stati riprodotti mediante l'impiego di modelli poligonali ricchi di particolari ricoperti da texture ottimamente definite. Per nulla significativo l'apporto degli effetti speciali che non vanno oltre a motion blur e a giochi di luce. Assenti sangue e mutilazioni, mancanza che riduce fortemente la violenza visiva degli scontri. Deludente anche la colonna sonora, ripetitiva e dallo stile rock e J-Pop totalmente fuori luogo.
Più apprezzabili i dialoghi parlati ed i tipici rumori di guerra quali lo sferragliare delle armi e le urla dei soldati.

Shin Sangokumusou propone un'interessante approccio al genere dei picchiaduro a scorrimento, sfortunatamente non sufficientemente sviluppato. Terminata l'eccitazione iniziale dovuta all'immediatezza del sistema di controllo e dall'elevata presenza di nemici su schermo, i numerosi difetti tecnico-strutturali che lo caratterizzano sono difficilmente ignorabili. L'impiego di una più vasta diversificazione degli obbiettivi e l'inserimento di un maggior numero di elementi strategici quali la possibilità di comandare direttamente le truppe, avrebbe reso il gioco meno ripetitivo e di conseguenza più longevo. Modifiche che andrebbero accompagnate da un motore grafico più performante che consenta l'inserimento di fondali più ricchi senza costringere il giocatore a combattere a testa bassa immerso nella nebbia. In attesa di un eventuale sequel migliorato, gli appassionati di picchiaduro a scorrimento possono comunque trovare nel gioco un degno rappresentante di una delle categorie meno considerate dalle software house in questi ultimi anni.

voto 7 su 10

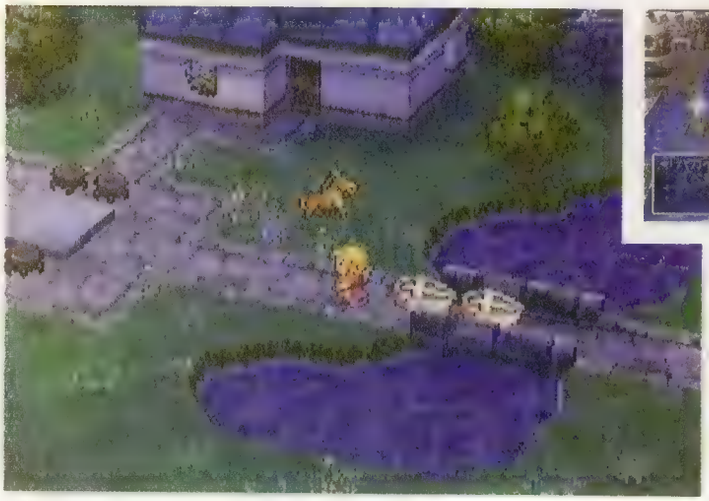
(Sopra) *Aggirata una fortificazione nemica, Huang Zong si appresta ad eliminare il comandante della guarnigione avversaria con il proprio arco.*

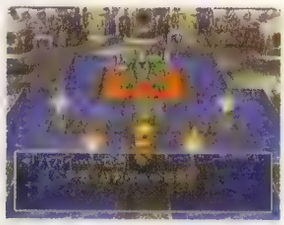
Il cavallo oltre ad essere un utile mezzo di trasporto offre indiscutibili vantaggi nell'attacco.

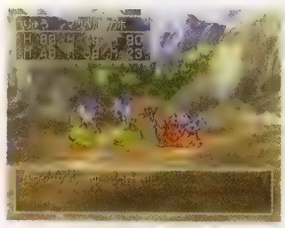
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **ENIX** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **2 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

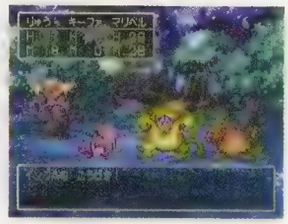
Dragon Quest VII

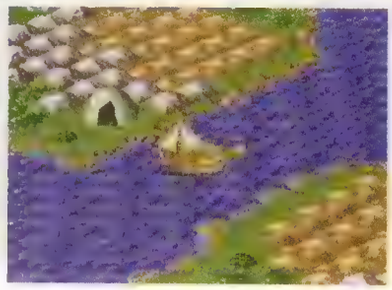
Con più di quattro milioni di copie vendute ad un mese dalla sua uscita, **Dragon Quest VII** ha vinto di larga misura il duello estivo con **Final Fantasy IX**. Un'ennesima dimostrazione della bizzarria del mercato nipponico oppure una conferma dell'abilità del team diretto da Yuji Hori?

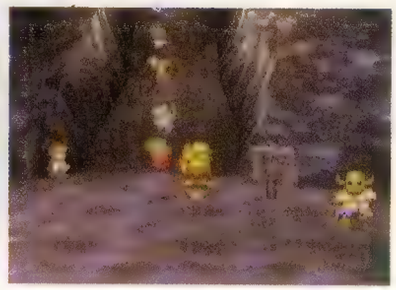




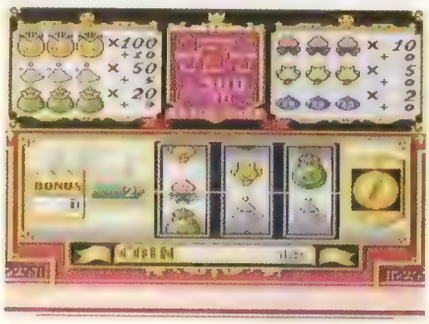








Unico sopravvissuto del gruppo, Keefer è in cerca di un prete per resuscitare i propri compagni.



*Tra i vari sottogiochi è incluso anche un casinò, una costante della saga di **Dragon Quest**.*

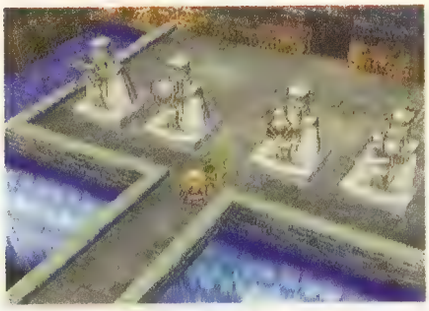
Dopo mesi di continui ritardi, **Dragon Quest VII** ha finalmente cessato di costituire una minaccia per la salute fisica e mentale dei responsabili di marketing delle softwarehouse giapponesi. Come previsto a suo tempo da Enix, la risposta del pubblico è stata sbalorditiva nonostante fossero trascorse poche settimane dall'uscita di **Final Fantasy IX**. Un successo dovuto alla grande fama che ha sempre goduto in Giappone questa longeva saga di giochi di ruolo, il cui primo episodio risale al lontano 1984. Una storia avvincente, un'elevata longevità ottenuta mediante l'inserimento di svariati elementi di gioco collaterali oltre che una struttura articolata ed impegnativa, sono gli elementi che costantemente hanno contraddistinto la serie garantendone sempre un'elevata popolarità. Per assicurarsi di non deludere il proprio pubblico, Enix ha atteso ben cinque anni prima di commercializzare il gioco in modo da studiare attentamente la migliore formula da impiegare per la prima incarnazione a 32-bit della saga. A seguito delle continue lamentele da parte degli appassionati di giochi di ruolo circa l'impoverimento qualitativo causato dalla massificazione del genere avvenuta negli ultimi anni, la casa giapponese ha deciso di agire controtendenza riducendo al minimo le modifiche alla struttura di gioco originale. Scelta che si è rivelata indubbiamente vincente, almeno per ciò che concerne il mercato giapponese.

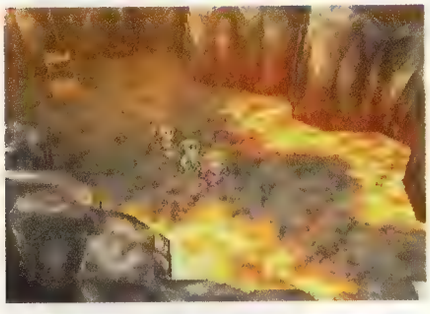
Dragon Quest VII mantiene il medesimo stile che ha caratterizzato la saga per tutti questi anni confermandosi come un gioco di ruolo classico dalle componenti cosmetiche e sonore volutamente spartane. Per questo motivo i miglioramenti apportati alla cosmesi sono estremamente limitati, tanto da assimilarlo ad un gioco PlayStation di prima generazione. Gli sprite dei personaggi sono quasi indistinguibili rispetto a quelli impiegati in **Dragon Quest VI** per Super Famicom. Nonostante il loro aspetto quantomeno primitivo, inseriti nel contesto generale del gioco, risultano perfettamente adatti al loro scopo che non è quello di meravigliare il giocatore, ma di trasmettergli nostalgia per i precedenti episodi della serie. Per ciò che concerne i fondali, la scelta non poteva che ricadere nell'impiego della grafica poligonale.

Anche qui però non si è voluto meravigliare il giocatore con sfondi spettacolari quanto statici ma si è preferito avvantaggiare giocabilità e rispetto per le tradizioni della saga. Nonostante i modelli poligonali siano poveri sia in complessità che definizione delle texture, vi è un elevato numero di oggetti con cui si può interagire quali armadi, cassetti, botti e persino i fiori piantati nel terreno. Inoltre la possibilità offerta dalla grafica poligonale di ruotare il fondale a piacimento è stata sfruttata per nascondere alla vista del giocatore tesori ed elementi di particolare importanza in modo da obbligarlo ad una esplorazione più attenta dell'area di gioco. Morigerata al limite della comprensibilità l'interfaccia di gioco, costituita interamente da menù testuali. Nessun ritratto dei personaggi, nessuna icona relativa ad armi ed equipaggiamenti: solo ed unicamente ideogrammi. Il sistema di battaglia, che impiega la classica visuale in soggettiva tipica degli RPG di prima generazione, risulta altrettanto povero per ciò che concerne gli effetti speciali mentre le animazioni ed i disegni dei mostri hanno subito un considerevole miglioramento.
Caratteristica questa che sarà fonte di gioia per gli appassionati del maestro Akira Toriyama e del suo Bird Studio. Come per la componente grafica, anche quella sonora è stata realizzata all'insegna della nostalgia per gli episodi passati. Gli effetti, infatti, non variano molto rispetto a quelli udibili nelle versioni a 16bit ed il parlato è completamente assente. Di tutt'altro livello qualitativo la colonna sonora che, oltre ad essere riprodotta in modo impeccabile, presenta brani in buona parte piacevoli all'ascolto, ad eccezione di qualche musica fastidiosamente ripetitiva. In questo clima di revival, appaiono totalmente fuori luogo i filmati FMV in computer grafica inseriti nel gioco, la cui qualità è per altro particolarmente scarsa.

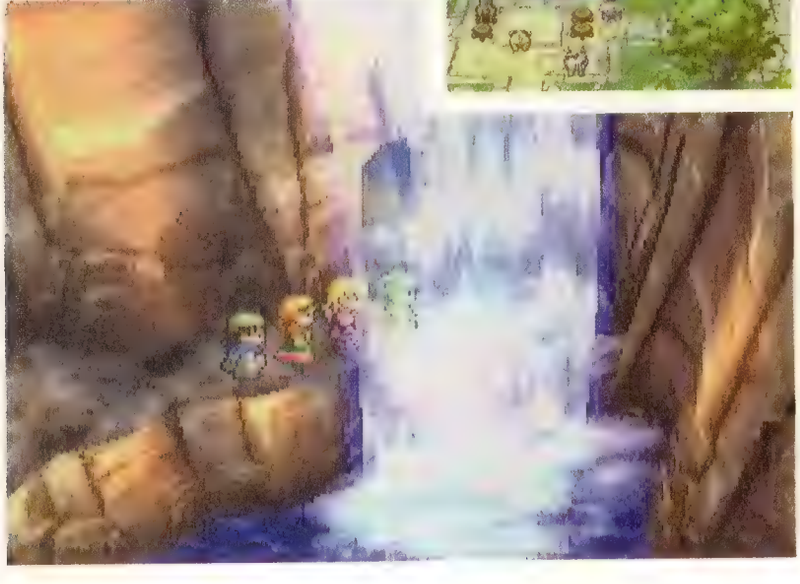
Il più consistente miglioramento strutturale apportato alla collaudata meccanica di **Dragon Quest VII** consiste nel Tablet System, elemento che si fonde con la trama del gioco. Essa verte infatti sul ritrovamento da parte di tre ragazzini di una serie di diciotto piedistalli all'interno di un dungeon posto sotto a delle misteriose rovine. Posizionando delle tessere sopra i piedistalli si

di diego**cortese**





(Sopra) *La qualità delle scene d'intermezzo in FMV lascia molto a desiderare.*



creano dei portali temporali che danno accesso ad isole scomparse in passato per un motivo sconosciuto.Viaggiando nel tempo, i tre protagonisti devono affrontare ogni volta differenti problemi legati alla popolazione di quelle isole in modo da consentirne la materializzazione nel presente. Una volta avvenuta, è possibile visitare nuovamente l'area di gioco appena sbloccata per scoprire come si sono evoluti gli eventi durante la vostra assenza ed individuare nuovi tesori. La progressione della storia avviene in modo ciclico, ma mai eccessivamente lineare. In alcuni casi per risolvere gli enigmi è necessario spostarsi tra le varie isole, sia nel passato che nel presente, per recuperare gli oggetti e contattare le persone necessari alla loro soluzione. Inoltre la ricerca delle tavolette per accedere al prossimo portale richiede un'attenta esplorazione dell'area di gioco. In caso contrario ci si può trovare frequentemente bloccati non sapendo dove trovare il pezzo mancante per completare la mappa di gioco. Per evitare di rendere questa ricerca troppo frustrante, è stata inserita la possibilità di farsi predire il futuro per individuare con facilità le parti mancanti. L'impiego del Tablet System ha portato i realizzatori a suddividere la trama in tante piccole storie la cui varietà mantiene costante l'interesse del giocatore. Rispetto al passato la trama influisce maggiormente sulla meccanica di gioco, in particolar modo per quanto riguarda la composizione del team dei protagonisti, variabile a seconda dell'evoluzione degli eventi. Caratteristica che porta il gruppo ad essere spesso sottodimensionato rispetto alle necessità del giocatore, oltre che ha sconvolgergli il bilanciamento della squadra. L'elevata frequenza degli attacchi casuali, la complessità degli enigmi presenti nei dungeon, la bassa disponibilità di save point e la necessità di pagare una cifra sempre più alta per resuscitare gli elementi defunti del gruppo rendono la difficoltà del gioco particolarmente elevata. Un party composto da al massimo quattro personaggi senza possibilità di sostituirli una volta deceduti richiede una gestione delle proprie risorse più attenta rispetto al passato. Chi è abituato all'ampia disponibilità di componenti per il proprio party offerta dai precedenti **Dragon Quest** si troverà abbastanza infastidito. Per quanto riguarda le restanti parti della meccanica di gioco, le modifiche non sono eccessive. E' nuovamente possibile assegnare classi di lavoro ai propri personaggi per consentirgli di imparare nuovi incantesimi ed abilità. Il nuovo Job System risulta più articolato rispetto al passato grazie all'apporto di un numero maggiore di lavori, 54 contro i precedenti 39, e la presenza di Job che richiedono un ampio numero di esperienze lavorative per poter essere appresi. Il lavori disponibili includono ora i Monster Job, assimilabili catturando lo spirito di un nemico ucciso in modo da trasformarsi in esso. Elemento di gioco che sostituisce (a dire il vero in modo non molto efficace) la possibilità di arruolare i mostri nemici all'interno del proprio gruppo come avveniva nei precedenti **Dragon Quest**. Il sistema di combattimento è rimasto sostanzialmente invariato. A parte qualche nuova abilità ed incantesimo, le novità si limitano ad un'opzione per parlare al proprio team per avere consigli e alla possibilità di assegnargli singolarmente differenti strategie di combattimento.
Queste ultime sono impiegate nel sistema opzionale di gestione automatica della battaglia che alleggerisce i compiti del giocatore durante i frequenti scontri. Non mancano infine numerosi elementi di gioco collaterali, quali il casinò, la fattoria dei mostri ed il villaggio da costruire e popolare, che arricchiscono una meccanica di gioco già complessa ed impegnativa. Almeno una sessantina di ore sono necessarie per terminare il gioco, valore che può superare ampiamente il centinaio se si vuole completarlo in ogni sua parte.

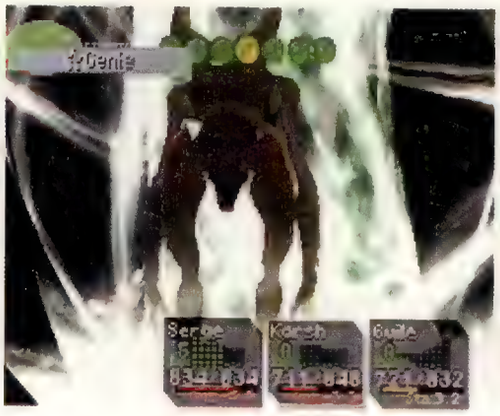
A differenza degli ultimi episodi di **Final Fantasy**, **Dragon Quest VII** è un titolo specificatamente studiato per compiacere i numerosi appassionati della saga in Giappone e non per attrarre il pubblico occidentale. Per questo motivo a molti il gioco potrà sembrare eccessivamente arcaico, sia nella componente tecnica che nella struttura di gioco. In realtà sotto quegli sprite mal disegnati ed animati e quei fondali dallo scarso dettaglio si nasconde uno dei più longevi ed impegnativi giochi di ruolo mai realizzati. Se vi sentite parte di quella fascia di appassionati di RPG delusi e frustrati dalla massificazione che ha subito questo genere di giochi negli ultimi anni, troverete in **Dragon Quest VII** il titolo più adatto a soddisfare i vostri gusti.

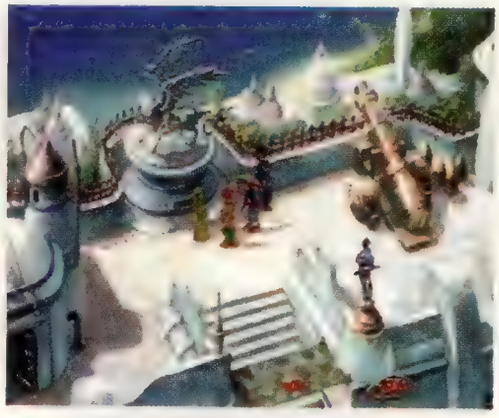
voto 8 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SQUARE ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **SQUARESOFT** GENERE **RPG** SUPPORTO **2 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Chrono Cross

Nonostante l'accoglienza trionfale riservatagli negli USA, **Chrono Cross** ha in realtà un difetto: i lievi rallentamenti che si verificano nelle locazioni più affollate. Sarà per via di questo neo che Square ha deciso di non distribuirlo in Europa? Mistero...





Le magie consumabili corrispondono in larga parte agli incantesimi di cura. Possono essere accatastate, ma vengono decrementate di una unità ad ogni utilizzo.

di diegocortese

I sequel, a dispetto degli introiti sicuri che solitamente garantiscono, possono essere prodotti estremamente scomodi per una softco, soprattutto quando devono raccogliere l'eredità di titoli universalmente riconosciuti come rivoluzionari, eccellenti o comunque indimenticabili. È questo il caso, ad esempio, del qui presente **Chrono Cross**, chiamato a dimostrarsi all'altezza di uno dei giochi di ruolo più amati ai tempi del Super NES, ovvero **Chrono Trigger**. Orfano di molti dei membri chiave del cosiddetto Dream Team che aveva regalato ai possessori del 16 bit Nintendo le avventure di Chrono e Marle, **Chrono Cross** è stato uno dei pochi titoli prodotti da SquareSoft a suscitare più preoccupazione che entusiasmo nel corso della lavorazione; gli estimatori di **Chrono Trigger**, infatti, hanno accolto lo stravolgimento della squadra incaricata dello sviluppo e le modifiche apportate alla struttura dell'originale con grande diffidenza, salvo poi accorgersi dell'infondatezza dei loro timori al momento dell'uscita di **Chrono Cross**. È facile, d'altro canto, intuire le ragioni di tale ravvedimento, visto e considerato che l'ultima fatica di SquareSoft si è rivelata, all'atto pratico, un capolavoro in piena regola, capace di affascinare e catturare tanto i giocatori provenienti da **Chrono Trigger** (che indubbiamente apprezzeranno maggiormente **Chrono Cross**), quanto i neofiti della serie (ai quali sfuggirà solamente l'eleganza con cui SquareSoft si è ricollegata in diversi frangenti al vecchio classico a 16 bit).

Chrono Cross, che a detta degli stessi sviluppatori non è un sequel di **Chrono Trigger** a tutti gli effetti, nasce come evoluzione di un vecchio gioco per Super NES intitolato **Radical Dreamers**, strutturato come una semplice avventura grafico-testuale e distribuito nel solo Giappone attraverso il sistema Satellaview (un network satellitare destinato agli utenti Nintendo). E proprio da **Radical Dreamers**, che altro non era se non un approfondimento operato su una sottotrama di **Chrono Trigger**, provengono l'obiettivo finale (il recupero di un artefatto magico dal pittoresco nome di Frozen Flame) e i protagonisti di **Chrono Cross**, i cui eventi si sviluppano entro i confini dello stesso mondo approntato da SquareSoft per il prequel. Nel caso di **Chrono Cross**, però, sarebbe più adeguato parlare di mondi: laddove Chrono andava avanti e indietro nel tempo, infatti, Serge e i suoi compari viaggiano da una dimensione all'altra, trovandosi così a visitare due versioni profondamente diverse tra loro della stessa terra, caratterizzate al tempo stesso da elementi morfologici di base comuni. La presenza di una coppia di mondi identici che hanno seguito percorsi evolutivi separati ha permesso agli sceneggiatori di dar vita ad una storia estremamente movimentata, in cui i salti dimensionali svolgono un ruolo fondamentale; dovendo ricavare un unguento medicamentoso dai fluidi corporei di un animale ormai estinto nel secondo mondo, ad esempio, sarà obbligatorio trovare il modo per recarsi nel primo (dove la spaventosa bestia ancora prospera), ottenere il medicinale e poi tornare di corsa nella dimensione alternativa al fine di consegnare la fiala a chi di dovere. E non è tutto, perché la trama di **Chrono Cross** (peraltro molto avvincente e ben narrata, come da tradizione SquareSoft) costituisce un raro esempio di non linearità ed è pesantemente influenzata dalle azioni compiute dal giocatore, le cui scelte possono portare a conseguenze che vanno dalla semplice conquista di determinati oggetti (quelli vitali sono raccolti in un apposito menu, dal quale possono essere selezionati per poi venire utilizzati o mostrati) all'accesso alle numerose sottotrame secondarie. Persino l'acquisizione dei membri da aggiungere al party dipende dal percorso seguito dall'utente, che per riuscire ad apprezzare la magistrale caratterizzazione di ciascuno dei personaggi reclutabili (addirittura una quarantina, tutti dotati di personalità ben distinte e dialetti specifici) dovrà mettere in preventivo un certo numero di completamenti successivi dell'avventura, da portare a termine seguendo strade e comportamenti diversi per ogni partita.

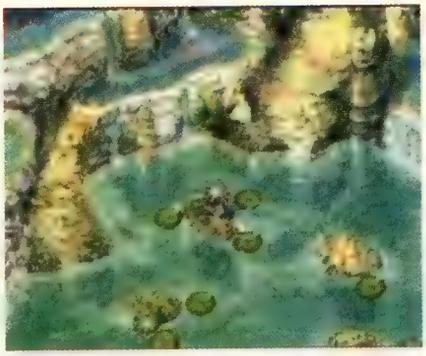
L'originalità di **Chrono Cross**, fortunatamente, non è limitata alla trama e allo svolgimento del gioco, ma si estende con successo al sistema di combattimento impiegato nelle battaglie. La gestione degli scontri abbonda di elementi inusuali per un gioco di ruolo di provenienza giapponese, a partire dalla perfetta visibilità dei nemici sulla mappa e dalla conseguente possibilità di evitare quasi tutte le scaramucce (il "quasi" è dovuto alla presenza dei non-morti, che compaiono all'improvviso e possono essere ardui da schivare) nel caso si ritenga di poterne fare a meno. Un bel cambiamento rispetto ai frequentissimi e interminabili incontri casuali presenti nel 90% dei giochi di questo tipo, dai quali **Chrono Cross** si differenzia pure per la possibilità di fuggire da qualsiasi battaglia (la percentuale di successo è sempre pari al 100% ed è concesso svignarsela dalle grinfie dei boss, per poi

riaffrontarli con una strategia migliore) e per l'assenza dei livelli di esperienza, da sempre essenziali negli RPG nipponici. La rinuncia volontaria ad un punto cardine di tale importanza è stata ribadita con l'adozione di un procedimento che migliora automaticamente le caratteristiche degli eroi (punti ferita, forza, agilità, resistenza e così via) al termine di ogni combattimento; l'entità dell'evoluzione, però, dipende dai nemici sconfitti e privilegia gli scontri con i boss, mentre fornisce benefici trascurabili in seguito alle risse con gli avversari comuni (un altro incentivo al dribbling sistematico delle battaglie indesiderate).
È soltanto quando si giunge al fatidico momento di menare le mani, comunque, che ci si rende finalmente conto dell'effettiva portata delle innovazioni introdotte dagli sviluppatori sotto forma di un flessibilissimo sistema ibrido, nato dalla fusione tra la classica suddivisione in turni e l'azione in tempo reale. In breve: tanto i personaggi schierati dal giocatore (non più di tre) quanto quelli manovrati dalla CPU possono intervenire in qualunque momento, a patto di avere almeno un punto alla voce "stamina". La raccolta dei punti in questione, che possono essere accumulati fino ad un massimo di sette, si effettua rimanendo fermi mentre gli altri elementi agiscono ed è funzionale all'esecuzione dei colpi, dato che questi ultimi necessitano di un numero di punti "stamina" direttamente proporzionale alla loro potenza per poter essere lanciati.
Le classi di colpi disponibili sono tre e corrispondono rispettivamente ad assalti deboli (il cui utilizzo richiede un punto stamina), medi (due punti) e forti (tre punti); è inoltre possibile sfruttare combinazioni *à la* **Street Fighter** tra le tre tipologie di attacco descritte, la cui precisione decresce all'aumentare della violenza dell'impatto.

Leggermente più complesso, ma non di molto, è il ricorso alle magie, che in **Chrono Cross** sono chiamate "elementi" e risultano suddivise in base alla categoria (consumabili e non) e al colore. Delle due, la seconda distinzione è indubbiamente quella da tenere in maggior considerazione, e per diversi motivi: innanzitutto, ciascun personaggio possiede una particolare affinità con una delle sei tinte magiche, il che lo porta ad infliggere un maggior numero di danni con il lancio di incantesimi di quel determinato colore. In secondo luogo, bisogna tener conto della contrapposizione che oppone le tre coppie di colori (bianco e nero, rosso e blu, verde e giallo) per sfruttarla in modo vantaggioso, lanciando ad esempio una magia appartenente al gruppo bianco contro un avversario la cui tinta innata corrisponde al nero; seguendo una condotta di questo tipo l'efficacia degli incantesimi aumenta notevolmente, così come aumenta il "pensiero strategico" richiesto. E non è tutto: l'impiego degli "elementi" in battaglia, oltre a pretendere sette punti "stamina", dipende anche dal valore di un secondo indicatore numerico, la cui progressione è legata agli attacchi semplici portati a compimento e avanza di pari passo con la forza (e quindi la quantità di "stamina" prosciugata) di ognuno dei colpi eseguiti con successo.
Una combinazione composta da un assalto medio e da uno potente, tanto per essere chiari, porterebbe l'indicatore relativo alla magia a cinque punti, concedendo al personaggio attivo l'accesso ad un "elemento" di quinto livello; il bello, a questo punto, sta nel fatto che a determinare il livello degli incantesimi è il giocatore, che ha la facoltà di disporre i suoi "elementi" su una griglia che non solo ne influenza l'efficacia, ma anche il numero di punti richiesti per l'esecuzione e quindi il tempo necessario per lo sfruttamento di ciascuna magia nella mischia.
Un discorso a parte, in tal senso, lo meritano le immancabili evocazioni (uno dei marchi di fabbrica di SquareSoft), che possono essere utilizzate esclusivamente da personaggi che ne condividono il colore e soltanto quando l'indicatore "field effect" (che tiene conto delle tinte degli ultimi tre incantesimi lanciati sul campo) presenta all'interno delle sue tre aree la gradazione cromatica corrispondente all'evocazione stessa.

Quando ci si trova di fronte ad una struttura accattivante come quella di **Chrono Cross**, di tempo e spazio per parlare della realizzazione audiovisiva ne rimane inevitabilmente poco, ed è un vero peccato. SquareSoft ha infatti dato il meglio di sé anche nel design delle ambientazioni, nella creazione delle animazioni, nella scelta dei colori, nella cura per i dettagli grafici, nell'implementazione degli effetti di illuminazione, nello studio delle inquadrature e nella composizione della colonna sonora, pienamente meritevole di un posto d'onore tra le migliori degli ultimi anni. Altri motivi, insomma, per considerare **Chrono Cross** un capolavoro senza macchia, di quelli più unici che rari.

voto 10 su 10



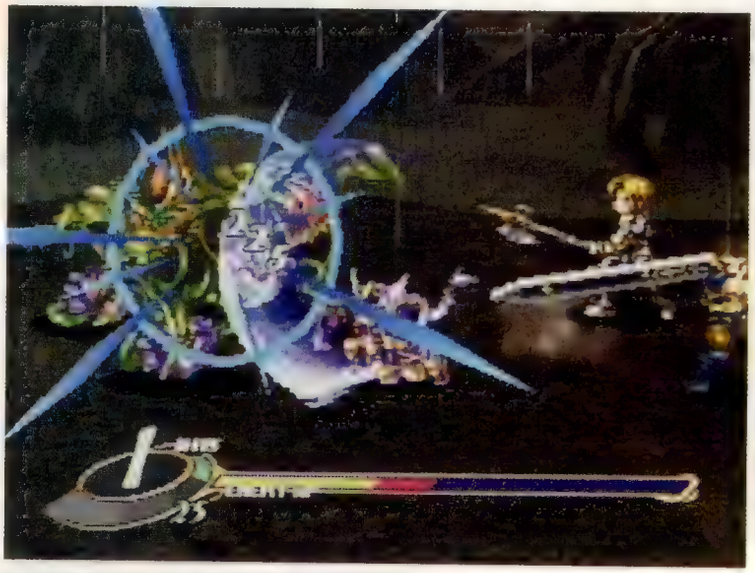
Le armi e le protezioni possono essere reperite nel corso dell'avventura, ma il modo migliore per ottenerle consiste nel cercare i materiali necessari per la loro costruzione, che richiede a sua volta l'intervento di un fabbro.

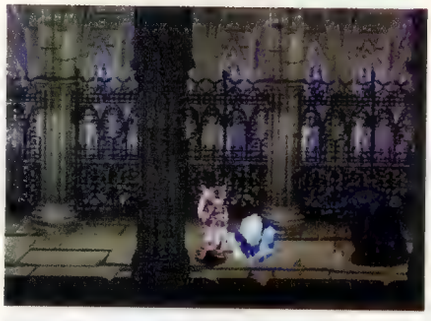
Le armi e le protezioni possono essere reperite nel corso dell'avventura, ma il modo migliore per ottenerle consiste nel cercare i materiali necessari per la loro costruzione, che richiede a sua volta l'intervento di un fabbro.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ENIX** SVILUPPATORE **TRI-ACE** GENERE **RPG** SUPPORTO **2 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Valkyrie Profile

Esistono ancora i "visionari" nell'industria dei videogiochi, ovvero quegli individui disposti a sacrificare tutto (o quasi) sull'altare dell'originalità? A vedere **Valkyrie Profile**, si direbbe proprio di sì...





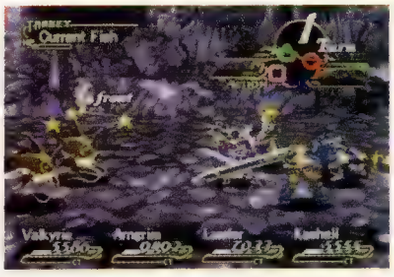
La mappa da cui si accede alle locazioni sparse per il mondo di gioco ricorda vagamente gli RPG per Super NES, ma questo non le impedisce di svolgere al meglio il suo compito.

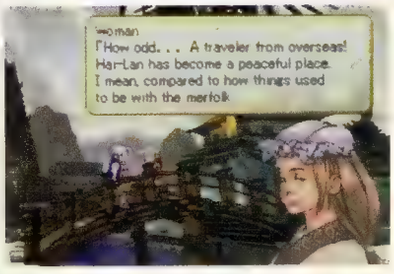
La carenza di originalità e inventiva manifestata da una corposa percentuale dei giochi di ruolo usciti su PlayStation nel corso degli ultimi anni è uno degli aspetti che preoccupano maggiormente gli amanti di questo tipo di titoli, anche se da qualche tempo a questa parte le cose sembrano cambiate in meglio. **Vagrant Story**, **Legend of Mana** e **Chrono Cross** hanno infatti dimostrato che la possibilità di cambiare e innovare aleggia ancora nelle affollatissime lande degli RPG per il 32 bit Sony, ma al tempo stesso hanno lasciato intuire una sorta di "esclusiva" mantenuta in tal senso dal titano Squaresoft, capace di mescolare le carte in tavola ad ogni nuova uscita a dispetto di un frequentissimo ricorso alla serialità. I creatori dell'epopea di **Final Fantasy**, però, hanno da sempre un rivale che risponde al nome di Enix e che ha deciso di non stare più a guardare: così, se da un lato i responsabili del glorioso **ActRaiser** hanno puntato su **Dragon Quest VII** per non scontentare gli "incorruttibili" tradizionalisti (pienamente soddisfatti, a giudicare dalle vendite), dall'altro hanno creduto in **Valkyrie Profile** e nella sua innegabile originalità, centrando in pieno il bersaglio in entrambi i casi.

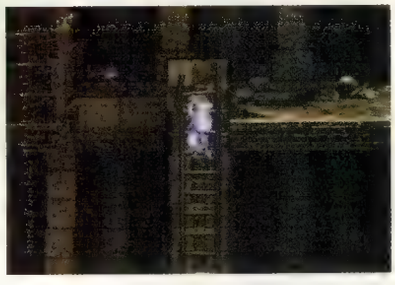
Sviluppato da tri-Ace (celebre per l'ottimo **Star Ocean: the Second Story**) e basato su una libera rivisitazione dei miti nordici, **Valkyrie Profile** mette il giocatore nei panni della valchiria Lenneth, incaricata di assistere ed allenare le anime dei guerrieri morti per permettere loro di affiancare Odino nel corso dell'imminente Ragnarok, ovvero l'evento che segna l'inizio della battaglia definitiva tra gli dei e con essa la fine del mondo degli umani. Un avvio apocalittico e decisamente inusuale, quindi, la cui distanza dalla coloratissima spensieratezza degli RPG di ispirazione fantasy viene ribadita dall'impronta sorprendentemente cupa data all'intero gioco, caratterizzato da una rappresentazione immutabilmente opprimente delle terre abitate dai mortali. Questi ultimi, apparentemente venuti al mondo solo per tentare di sopravvivere all'ostilità di un'Europa alternativa perennemente avvolta dalla nebbia, sono in fin dei conti i veri protagonisti del gioco, ma prima di diventare tali passano regolarmente per la triste esperienza della morte, illustrata con grande abbondanza di dettagli attraverso sequenze e dialoghi altamente drammatici. Al termine della narrazione, le anime dei guerrieri deceduti vengono prelevate da Lenneth e aggiunte al gruppo da cui è possibile selezionare i membri del party, che può essere composto da un massimo di quattro elementi da disporre in base alla gittata degli attacchi eseguibili. Ma facciamo un passo indietro: la strada che porta Lenneth verso il Ragnarok è composta da otto capitoli, ciascuno dei quali è a sua volta suddiviso in un certo numero di unità di tempo che vengono consumate dalle azioni intraprese dalla valchiria. Dal momento che visitare una città, avventurarsi in una foresta, introdursi in una caverna o far riposare il party comporta in ogni caso una perdita in termini di unità di tempo a disposizione, è possibile far ricorso ai poteri mentali di Lenneth per sapere con esattezza dove dirigersi in ogni momento; in questo caso l'eroina, dopo essersi concentrata, indica una locazione presso la quale ci si può imbattere in un evento classificabile in base a due tipologie ben distinte. Nella prima categoria, indicata sulla mappa da un punto azzurro, rientrano le sequenze animate a cui si è già accennato, il cui scopo è quello di far avanzare la storia e garantire un costante afflusso di anime al party. Qualora ci si trovi di fronte ad un punto rosso sulla cartina, invece, bisognerà prepararsi ad affrontare un avamposto nemico, spesso provvisto di un mostro finale che andrà ad aggiungersi agli avversari standard.

Di elementi da tenere in considerazione quando si parla dei dungeon di **Valkyrie Profile** ce ne sono parecchi, a partire dalla peculiare struttura adottata da tri-Ace per la realizzazione delle locazioni. Le ambientazioni in cui Lenneth e i suoi vanno a caccia di usurpatori di anime umane sono interamente bidimensionali, in netto contrasto con quelle che sono le tendenze più recenti nel settore degli RPG; una volta entrati in un territorio controllato dal nemico, quindi, si viene catapultati in una sezione esplorativa che sembra quasi un gioco a sé stante, simile sotto molti punti di vista a **Castlevania: Symphony of the Night**. Lenneth corre, si arrampica su per scale a pioli, salta (lasciando dietro di sé una scia somigliante a quella che seguiva Alucard nel capolavoro Konami), attraversa ponti traballanti, materializza blocchi di ghiaccio per poi sfruttarli come piattaforme da cui balzare e paralizza i nemici cristallizzandoli, in modo da evitare gli

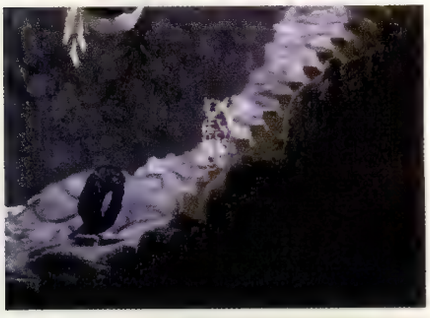
di erikpede

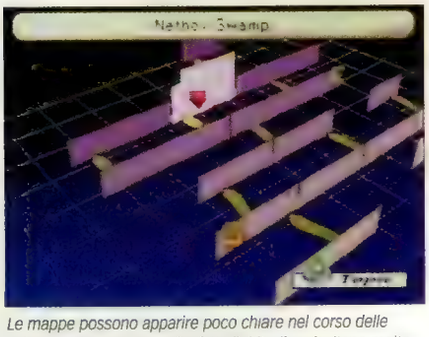






Lasciando ferma la valchiria si può assistere all'animazione dei suoi capelli mossi dal vento: un altro gradevole particolare preso in prestito dai giochi d'azione.





Le mappe possono apparire poco chiare nel corso delle prime partite, ma una volta fatta l'abitudine risultano molto pratiche e rapide da consultare.

scontri ritenuti meno proficui. Il tutto con l'apporto di fondali, animazioni, effetti sonori e temi musicali che non sfigurerebbero affatto in un gioco di piattaforme di fascia alta, e con l'aiuto di un espediente (il collegamento di diversi piani bidimensionali, effettuato sull'asse della profondità) che rende di fatto tridimensionali le piante dei dungeon. Ma c'è dell'altro: i combattimenti, in cui si entra colpendo i nemici con la spada di Lenneth (precauzione consigliata, dato che garantisce il diritto al primo attacco) o andando semplicemente a toccarli, si presentano come un'altra "fuga" dai canoni degli RPG tradizionali. I classici turni sono presenti, ma al momento di agire viene offerta al giocatore la possibilità di intervenire direttamente sugli attacchi dei suoi quattro personaggi, ognuno dei quali è associato ad uno dei pulsanti principali del controller. In questo modo è possibile far eseguire ai guerrieri vere e proprie combo (con tanto di fattore "juggle", proprio come in **Tekken 3**) che, una volta prolungate a sufficienza con il giusto tempismo, sono in grado di far scattare un meccanismo che consente ai personaggi di esibirsi in mosse speciali altamente dannose e spettacolari. Le vittorie ottenute nei combattimenti, ovviamente, elargiscono come al solito punti esperienza, ma **Valkyrie Profile** riesce ad essere originale anche in questo campo; l'allenamento delle anime precedentemente citato, infatti, deriva dalla necessità di sfruttare i punti guadagnati per sviluppare le abilità (capacità tattica, attitudine al comando, istinto di sopravvivenza e via dicendo) e i tratti caratteriali dei personaggi, che per poter essere mandati al cospetto di Odino devono rispettare le caratteristiche richieste dagli dei all'inizio di ogni capitolo. Questo implica un complesso lavoro di affinamento dei numerosi valori numerici che contraddistinguono ciascuno degli eroi, la cui progressiva e tangibile evoluzione sarà indubbiamente una fonte di enorme soddisfazione per i giocatori più attenti. L'obbligo di inviare i combattenti più dotati nel Valhalla, inoltre, costringe a tenere d'occhio il bilanciamento del party, visto che concentrandosi su un solo elemento si corre il rischio di rimanere con un gruppo molto debole dopo la partenza del personaggio più forte.

Oltre a determinare la bontà della sequenza finale mostrata al termine del gioco (ce ne sono tre, la cui positività dipende anche dal numero di artefatti magici recuperati e restituiti a Odino), la qualità dei soldati mandati al servizio degli dei influenza la quantità di punti per la materializzazione ricevuti da Lenneth nel corso delle visite al Valhalla che seguono ogni capitolo. In **Valkyrie Profile** non esistono negozi di armi e oggetti, che possono essere reperiti soltanto nelle casse disseminate lungo i corridoi dei dungeon; gli strumenti d'attacco provenienti dai forzieri, però, sono il frutto del lavoro degli umani e possono rompersi in battaglia, ed è qui che entrano in gioco i punti per la materializzazione. Chiamando a raccolta i suoi poteri e i punti in questione, Lenneth può far apparire dal nulla un'arma (indistruttibile in quanto divina) o un oggetto dopo aver operato una selezione da un apposito elenco, i cui "articoli" crescono in efficacia e potenza con il procedere del gioco; è poi possibile scambiare artefatti inutili o superflui con un congruo numero di punti per la materializzazione, magari da adoperare per le operazioni di trasmutazione che convertono alcuni oggetti (inclusi i libri da cui si imparano gli incantesimi) in altri.

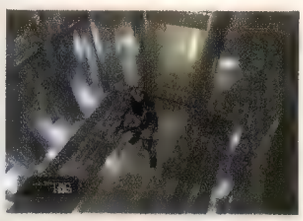
Che dire in conclusione? Di pregi di rilievo **Valkyrie Profile** ne ha tanti (la raffinatezza della trama, la struttura non lineare, i segreti che spingono a completarlo più di una volta, la buona recitazione dei dialoghi parlati in inglese e il fenomenale character design non chiudono certo la lista), ma l'originalità è sicuramente il più grande tra i punti di forza dell'ambizioso progetto di tri-Ace. Un punto di forza che qualcuno potrebbe disprezzare, però, con particolare riferimento a chi gli RPG li associa unicamente ai modelli classici portati avanti per anni dalle softco nipponiche, Enix compresa. **Valkyrie Profile**, inevitabilmente, non può essere un titolo adatto a tutti, ma coloro che sapranno apprezzarlo scopriranno di avere tra le mani un inatteso concentrato di genialità, spirito rivoluzionario e divertimento. Niente male, no?

voto 9 su 10

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA/AMERICANA** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

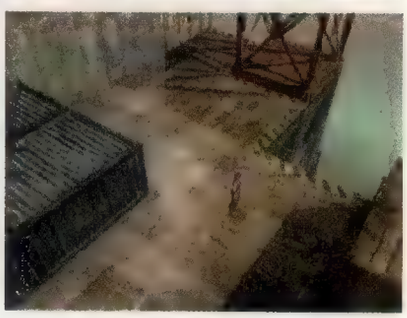
Dino Crisis 2

Se pensavate che i simpatici velociraptor del primo **Dino Crisis** vi avessero già dato abbastanza filo da torcere, non avete idea dell'orgia di sanguinario "rettilame" che vi aspetta in questo sequel...



Durante certi passaggi vi troverete ad affrontare tali e tanti nemici che vi sembrerà di essere caduti all'improvviso nel più classico degli sparatutto.

In certi casi, se non avrete a disposizione delle armi adeguate, invece che combattere, vi converrà dedicarvi ad una più sicura, anche se non molto onorevole, fuga...

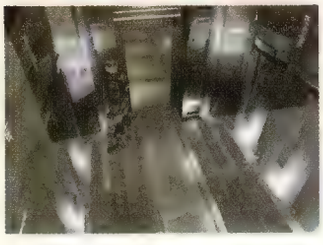


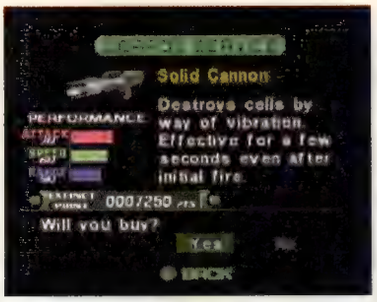
di igor**berzi**

Il filone dei cosiddetti "survival horror games" è stato quello che probabilmente più di ogni altro ha contribuito all'affermarsi di Capcom tra le software house di vertice nell'attuale mercato console. Ogni singolo titolo della serie **Resident Evil/Biohazard** e **Dino Crisis**, non solo ha ottenuto notevole successo in termini di vendite, ma ha anche sempre incontrato unanimemente i favori della critica. Unico appunto, rivolto principalmente agli ultimi episodi pubblicati, consisteva forse nell'eccessiva somiglianza, per meccanica di gioco e per svolgimento delle trame, fra i vari titoli. Fortunatamente Capcom, sensibile alle critiche mosse, non sembra voler fare proprio il vecchio adagio secondo cui "squadra che vince non si cambia": nonostante le varie preview non ci avessero fatto presagire particolari innovazioni, posso già annunciarvi che questo **Dino Crisis 2** riserva parecchie sorprese, riuscendo a spingere un genere da sempre caratterizzato più che altro dal puzzle solving e da momenti d'azione raramente concitati, verso nuove frontiere di folle "blastamento" in puro stile sparatutto.

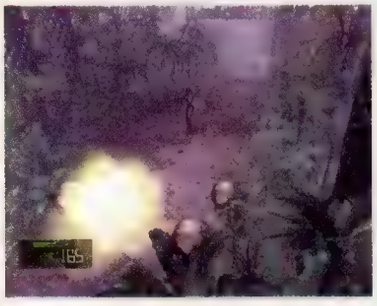
Rispettando in pieno la tradizione Capcom, anche questo titolo si apre con uno splendido quanto coinvolgente FMV (notevole sia per qualità delle immagini in computer grafica che per trama e regia delle scene mostrate) che vi farà da introduzione alla storyline del gioco. L'avventura prende inizio esattamente un anno dopo le vicende del primo **Dino Crisis**: se ben ricordate, nel prequel il misterioso Dr. Kirk aveva portato a termine un esperimento che, creando un buco temporale, aveva trasformato un'intera isola in una specie di Jurassic Park. Compito di Regina, la protagonista, era stato dunque quello di neutralizzare il pericoloso scienziato per poi cercare di rimettere le cose a posto. Bene, ad esattamente dodici mesi di distanza da allora, pare che ogni cosa sia ricominciata daccapo: qualcuno ha ripreso gli esperimenti del Dr. Kirk e la minaccia è riapparsa in tutto il suo orrore. Manco a dirlo, sarà vostro compito indossare i panni degli eroi del gioco (in questo caso oltre a Regina vi troverete ad impersonare un nuovo protagonista: il muscoloso marine Dylan Morton) per cercare di porre fine al nuovo incubo.

Il menu di selezione principale presenta giusto un paio di opzioni fondamentali: selezionato il livello di difficoltà (tra Normal e Hard), sarà il momento di cominciare con l'avventura. La meccanica di gioco è rimasta, in linea di massima, la stessa degli altri "survival-horror" di casa Capcom: vostro scopo principale sarà quindi muovere il protagonista sullo schermo facendogli esplorare le varie locazioni alla ricerca di chiavi, oggetti, documenti che, consentendovi di aprire porte, azionare dispositivi, risolvere enigmi, vi permetteranno di avanzare alle aree successive. Ovviamente, anche in questo caso, i momenti per così dire di "pura esplorazione" sono conditi da fasi di azione e combattimento, ed è proprio qui che sta la grossa differenza tra **Dino Crisis 2** ed i precedenti titoli dello stesso genere: dimenticatevi i tranquilli scontri con gli oziosi zombi di **Resident Evil** o i saltuari e, tutto sommato, nemmeno troppo "convinti" attacchi dei rettili del primo **Dino Crisis**. In questo sequel i dinosauri sono sempre una marea, arrivano da tutte le parti e vi assicuro che non ci pensano mai un attimo a saltarvi addosso... Non fraintendetemi però. Non sto dicendo che in **DC2** i combattimenti siano stati semplicemente resi più numerosi ed impegnativi rispetto a quanto visto in precedenza: è proprio cambiato il ruolo delle fasi d'azione nell'economia del gioco. Mentre prima gli scontri con gli zombie o i dinosauri costituivano più che altro un diversivo al fine di aumentare la tensione nell'avventura e di contribuire a tenere desta l'attenzione dell'utente, in questo caso i combattimenti hanno decisamente guadagnato importanza, arrivando a costituire quasi un nuovo gioco all'interno del gioco stesso.

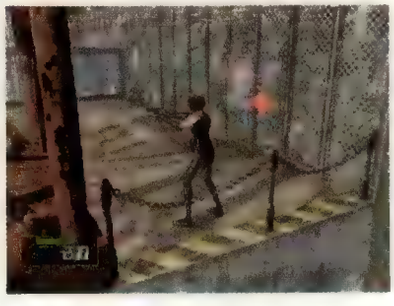




Grazie ad una sorta di negozio potrete ora rifornirvi di armi e munizioni senza essere costretti a cercarle in lungo e in largo per le varie locazioni.



Il funzionamento del gioco è, in linea di massima sempre lo stesso: elimina i nemici, trova la chiave, apri la porta, risolvi l'enigma e procedi alla locazione successiva...



Per far capire cosa intendo basti dire che adesso, ogni volta che eliminerete un avversario, vi sarà attribuito un punteggio/credito (con tanto di incremento in stile "combo" nel caso riusciate a fare fuori più nemici in sequenza) che, presso determinate postazioni sparse lungo l'area esplorativa, potrà essere reinvestito nell'acquisto di munizioni, armi più potenti e così via. In **DC2** di conseguenza, la tattica tesa ad evitare il più possibile gli scontri diretti con gli avversari (in modo da risparmiare munizioni per i nemici più temibili) ha poco senso: il "blastamento totale" è decisamente incentivato, poiché più dinosauri riuscirete a fare fuori, più crediti otterrete, da spendere nell'acquisto di armi sempre più potenti.

Il sistema di controllo, pur non presentando particolari differenze rispetto a quanto visto negli altri titoli Capcom dello stesso genere, ha subito alcuni adattamenti al fine di renderlo più adeguato alle numerose fasi di "azione incalzante" che l'utente si trova ad affrontare durante l'avventura: le principali novità sono costituite dall'introduzione di un nuovo sistema di puntamento automatico (simile a quello utilizzato nei vari **Tomb Raider**) grazie al quale, premendo l'apposito tasto, il vostro personaggio sullo schermo mirerà automaticamente il nemico più vicino, e dalla presenza di una sorta di arma secondaria, attivabile in ogni momento con la semplice pressione di un pulsante del controller (affrancando il giocatore dalla necessità di accedere al menu di equipaggiamento) e differente a seconda del personaggio che state controllando (un machete per Dylan e uno "stun gun" per Regina).

Passando all'esame dell'aspetto tecnico, una grossa novità è costituita dall'abbandono della grafica in real time, che nel primo **Dino Crisis** veniva impiegata per la realizzazione delle aree di gioco, a favore dei classici sfondi fissi in bitmap (come quelli visti nei vari **Resident Evil**).

Tale scelta non deve essere però considerata come un passo indietro, soprattutto tenendo conto dell'assai limitato uso delle potenzialità del real time che veniva fatto nel prequel (se ricordate, nonostante gli sfondi non fossero precalcolati, gran parte delle visuali delle locazioni erano quasi del tutto fisse): il design delle ambientazioni è splendido (in questo caso gran parte dell'avventura si svolge in esterni) e, pur essendo sempre evidente un certo "stacco" con gli elementi poligonali che appaiono sullo schermo (i protagonisti, i nemici, alcuni oggetti-chiave) l'effetto finale è notevole. Un'operazione opposta è stata fatta per i filmati d'intermezzo: in luogo dei consueti FMV stavolta sono state utilizzate delle sequenze in real time, che, grazie al massiccio uso di effetti speciali (il motion blur *in primis*) si rivelano sempre particolarmente coinvolgenti e gradevoli da vedere.

In definitiva, questo **Dino Crisis 2,** soprattutto per le interessanti novità apportate a livello di azione di gioco (che hanno contribuito a caratterizzare maggiormente il prodotto rispetto alle altre proposte capcomiane a tema), si rivela un titolo assai riuscito sotto ogni punto di vista. Se non fosse per quella sorta di "fascino perverso" e per quella maggiore capacità di creare tensione, che possono vantare i cari vecchi zombie di **Resident Evil** rispetto ai pur sempre temibili dinosauri, probabilmente questo gioco potrebbe essere considerato addirittura come il migliore in assoluto nella saga dei "survival horror" Capcom. Il consiglio a questo punto appare scontato: **DC2** è un titolo da acquistare al volo, ed è decisamente incoraggiante constatare come, a poche settimane dal lancio ufficiale in Europa di PlayStation2, per l'ormai quasi dimenticata PlayStation, vengano ancora sfornati prodotti di simile qualità.

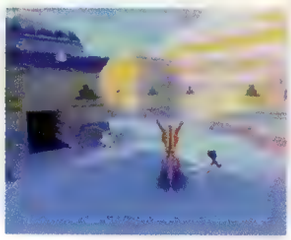
voto 9 su 10

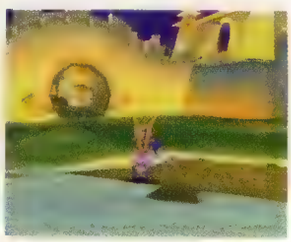
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UNIVERSAL** SVILUPPATORE **INSOMNIAC** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Spyro: Year of the Dragon

Prima di "trasferire" Spyro sulle nuove macchine a 128 bit, Insomniac ha deciso di accomiatarsi dagli utenti PlayStation con una nuova avventura (la terza) del draghetto viola. Un addio in grande stile, non c'è che dire...

Questa è Sheila, ovvero la cangurina del gruppo. Il suo mondo somiglia curiosamente alle Alpi, dalle quali infatti prende anche il nome.





di erikpede

Di certezze, nel mercato dei videogiochi per PlayStation, non ce ne sono moltissime, ma l'alta qualità delle avventure del draghetto Spyro è indubbiamente una di esse. Namco può sbagliare (**Dragon Valor** insegna), Codemasters può deludere (come dimenticare **No Fear Downhill Mountain Biking**?), i capolavori annunciati possono rivelarsi come titoli poco più che accettabili (vedi **A Sangue Freddo**) e le conversioni di prodotti eccellenti provenienti da altre piattaforme possono andare terribilmente storte (basti citare **Superbike 2000**), ma **Spyro** rimane sempre e comunque una garanzia. Nato nell'autunno del 1998 ed immediatamente apprezzato dai possessori del 32 bit Sony e dalla stampa, il redditizio franchise di Universal e Insomniac ha fatto di un gameplay solido e collaudato e di una veste grafica di prim'ordine le sue doti migliori, puntualmente riconfermate con questa terza edizione che ha anche il compito di introdurre alcune interessanti novità.

La trama di **Spyro: Year of the Dragon** vede il draghetto viola alle prese con un furto decisamente particolare, perpetrato da una perfida strega intenzionata ad aumentare i suoi poteri. Il maltolto, nello specifico, è l'intero lotto delle uova di drago depositate dalle fate nel Mondo dei Draghi, mentre le vittime sono i simili di Spyro, addormentatisi al termine dei festeggiamenti per la consegna delle uova, lasciate quindi incustodite per tutta la notte e trafugate dai bizzarri rinoceronti sbucati dal sottosuolo per ordine della strega. Approfittando della sua taglia ridotta, Spyro non esita ad introdursi in uno dei tunnel utilizzati dai ladri e, non senza una certa sorpresa, sbuca in un antico mondo dimenticato dai draghi, all'interno del quale gli sbadati aiutanti della fattucchiera hanno sparso accidentalmente le uova sgraffignate. Da qui ha inizio la missione del piccolo sputafuoco alato, incaricato di recuperare i cuccioli di drago imprigionati e, in seconda battuta, le gemme che sin dal primo episodio della serie giacciono nelle terre esplorate dal coraggioso Spyro. Dalle edizioni precedenti provengono anche altri dettagli, come la costante presenza della libellula Sparx (il cui colore indica l'energia vitale del protagonista, ripristinabile tramite l'ingestione di una o più farfalle da parte del vivace insetto), la grande versatilità di Spyro (l'eroe del gioco può caricare a testa bassa, sputare fiamme, saltare, planare, nuotare, arrampicarsi e prodursi in altre utili azioni secondarie), l'esistenza di portali in grado di potenziare temporaneamente il draghetto, la varietà nel design dei livelli e il frequente intervento dei numerosi comprimari. Per quanto riguarda gli ultimi due campi, però, Insomniac ha operato diversi aggiornamenti allo scopo di ampliare la struttura del gioco, praticamente invariata dai tempi del primo **Spyro the Dragon**. Nel caso dei livelli, si è scelto di incrementarne il numero complessivo e l'estensione (superiore del 50% rispetto a quella dei mondi di **Spyro 2**), pur mantenendo la pulizia e la chiarezza proprie dello stile adottato per il design delle locazioni della seconda edizione; inoltre i sottogiochi sono stati separati dalle aree principali in modo più netto, e ciò ha portato anche ad un differenziazione maggiore degli obiettivi proposti (si va dalle competizioni sullo skateboard agli incontri di boxe, passando per corse mozzafiato all'interno di tunnel allagati, partite di hockey con gatti congelati al posto del puck, tiri al bersaglio con visuale in prima persona e molto altro). I livelli, poi, sono stati resi più movimentati con l'inserimento dei cosiddetti "mini-boss" (i mostri finali veri e propri sono rimasti "isolati" nelle arene situate tra un mondo e l'altro) e delle divertenti zone speciali dedicate a Sparx, inquadrate dall'alto e strutturalmente simili alle aree di gioco dell'arcaico **Gauntlet**.

Bentley viene descritto come uno yeti gentile, ma in realtà è un energumeno dalla forza spropositata.

*Sparx va alla ricerca di chiavi e affronta decine di avversari nei suoi livelli inquadrati dall'alto, vagamente simili a quelli che avevano ammirato secoli fa in **Gauntlet**...*

Più radicali i cambiamenti effettuati nel comparto personaggi, in cui hanno fatto il loro ingresso quattro nuovi eroi controllabili dal giocatore. Gli aiutanti di Spyro, che rispondono ai nomi di Sheila, Sergente Byrd, Bentley e Agente Nr. 9, sono rispettivamente un canguro, un pinguino, uno yeti e una scimmia, e ciascuno di essi deve essere liberato dalle grinfie del carceriere assoldato dalla strega (un avarastro già visto in **Spyro 2**) con l'esborso di parecchie gemme. Il "sacrificio" richiesto, fortunatamente, viene ampiamente ricompensato dalla possibilità di accedere ai livelli specificamente disegnati per i nuovi personaggi, ognuno dei quali possiede abilità particolari che influenzano notevolmente il gameplay e il design delle aree. Sheila, ad esempio, può saltare molto in alto e si aggira soprattutto per livelli il cui sviluppo è fondamentalmente verticale; il Sergente Byrd, da parte sua, può volare e sparare razzi dai cannoni posti sulle sue spalle, mentre Bentley deve fare affidamento sulla forza fisica (i suoi balzi sono piuttosto limitati) e l'Agente Nr. 9 è costretto a ricorrere alle sue armi futuristiche. Il risultato dell'ingegnosa differenziazione tra Spyro e i nuovi personaggi è una varietà nella meccanica di gioco sostanzialmente inattesa, che naturalmente aiuta a rallentare l'avvento dell'inevitabile monotonia che a lungo andare colpisce tutti i giochi di questo tipo, nessuno escluso.

Sarà invece difficile che venga a noia la grafica di **Spyro: Year of the Dragon**, che sorpassa in spettacolarità quella (già eccellente) del secondo episodio grazie all'ampiezza e alla maestosità degli scenari, alla brillantezza dei colori, alla nitidezza delle texture e alle visibilissime differenze tra un'ambientazione e l'altra. Ogni livello ha un suo tema ben preciso che determina le tinte adoperate, il tipo di illuminazione (implementata dai programmatori in modo splendido), l'architettura della zona, la morfologia delle strutture, l'aspetto delle costruzioni, la natura dei rivestimenti, l'eventuale presenza di elementi come l'acqua e la caratterizzazione degli abitanti del luogo, che spesso sono di per sé un vero spasso. Contribuiscono ovviamente alla vitalità dei personaggi le ottime animazioni realizzate da Insomniac (che ha prestato nuovamente un'enorme attenzione alle espressioni facciali degli elementi principali del cast) e i brillanti dialoghi campionati, superiori in qualità rispetto all'accompagnamento musicale che, pur risultando gradevole nella maggior parte dei casi, denuncia alcune cadute di tono non dissimili da quelle riscontrate nella colonna sonora di **Spyro 2**. Da quest'ultimo, infine, **Spyro: Year of the Dragon** ha ereditato il comportamento della telecamera virtuale (che in alcune occasioni fatica a seguire il mobilissimo Spyro) e il sistema di controllo, generalmente impeccabile se si esclude il ritorno delle stesse identiche imprecisioni sfuggite agli sviluppatori durante la preparazione del secondo capitolo della serie (in seguito agli arresti improvvisi, in pratica, il draghetto viola compie a volte delle rotazioni ingiustificate, che possono dare qualche grattacapo nelle situazioni più spinose). Di difetti, insomma, ce ne sono anche in **Spyro: Year of the Dragon**, ma già il semplice parlarne attribuisce loro più importanza di quanta ne abbiano in realtà. Meritano una citazione, al contrario, l'innalzamento del livello di difficoltà (richiesto espressamente da una cospicua percentuale dei possessori di **Spyro 2**), l'inserimento di un gran numero di aree nascoste e sezioni speciali e la cura ricostituente a cui è stata sottoposta la longevità, a dimostrazione della caratura di un gioco che nel suo settore di competenza (e non solo su PlayStation) ha ben pochi rivali.

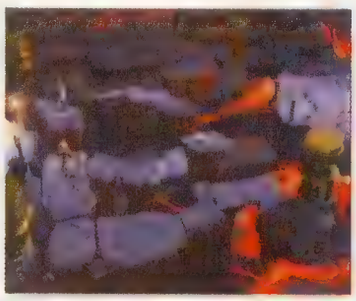
voto 9 su 10

Il Sergente Byrd pattuglia il suo mondo in volo, assistito come sempre da Sparx e attorniato dai soliti, insistenti nemici.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **REVOLUTION** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

La Strada per El Dorado

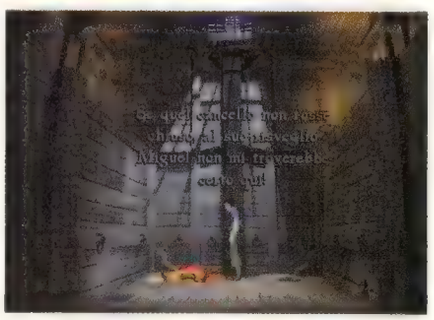
"E non è colpa mia se esistono spettacoli con fumi e raggi laser / se le pedane sono piene di scemi che si muovono / Up patriots to arm..." (Up patriots to arm – 1980 – F. Battiato)



di ivanfulco

E non è colpa nostra se esistono spettacoli con fumi, raggi laser, pedane e piattaforme. O forse è colpa nostra se esistono spettacoli con fumi, raggi laser, pedane e piattaforme. Troppi spettacoli con fumi, raggi laser, pedane e piattaforme. E non esistono più bottiglie di vetro a collo stretto da risalire dall'interno, fatte di puntatori, mouse, click, cause, effetti, punti interrogativi e oggetti minimali. L'avventura punta & clicca, insomma, è morta (?). E dalle prime ceneri, se solo delle prime si tratta, Revolution cerca di ricostruire quello per cui rimane spazio sul mercato. Resta insoluta la questione se si tratti di un'evoluzione o di un'involuzione, ma delle volte è il caso di prorogare tali problemi e dedicarsi unicamente al gioco. Per quanto ci riguarda, d'altra parte... "Era mezzogiorno, al mercato, in Spagna...". E iniziava l'avventura...

Esattamente: era mezzogiorno, al mercato, in Spagna. Tulio e Miguel raccontano in rilassato flashback la loro storia di ricercati alla ricerca di altro. Dietro, le guardie, davanti, l'oro di El Dorado. E nel mezzo, da quel mezzogiorno al mercato in Spagna, un'avventura in stile ibrido sulle orme di numerosi e più o meno recenti ispiratori. Tulio e Miguel si muovono tra **Broken Sword**, **Discworld**, **Grim Fandango** e **In Cold Blood** (solo per citarne alcuni), e da ognuno di essi prendono e rielaborano elementi. Tulio e Miguel si muovono sulle orme di una strana mappa e sul filo di un'atmosfera che, più di altri elementi, solo a loro appartiene. E procedono sempre in coppia, perché **El Dorado**, è obbligatorio ricordarlo, è "un viaggio di esplorazione a due, all'insegna dell'avventura e dell'amicizia". Forse retorico, ma comunque efficace. In scenari ampi e particolareggiati, descritti da canoniche inquadrature fisse, prende corpo una storia che, agli appassionati del genere, rammenterà forse altre settimane di diverso tempo fa, trascorse tra George Stobbart e Rincewind, a puntare, cliccare, raccogliere e, magari, non capire. Ma questa volta i termini saranno altri. Tulio e Miguel prima di tutto, obbediscono al controllo diretto del giocatore: nessun mouse, nessun puntatore, solo molta sana tradizione reinterpretata secondo nuovi parametri. L'uno, pizzetto e codino nero, guidato tramite pad per le location, l'altro, capelli biondi e sciolti, al seguito dell'amico. O viceversa. Possibilità quindi di cambiare personaggio, correre, abbassarsi, scivolare silenziosamente alle spalle di qualcuno, oltre che, chiaramente, di usare oggetti, parlare o interagire, pensando ad alta voce, in qualche occasione, a cosa diavolo sia passato per la mente all'ideatore di enigmi di turno. O più precisamente: cosa sia passato di mente agli ideatori di situazioni, di domande e di enigmi. Proprio perché **El Dorado**, prima di ogni altra cosa, è proprio questo: tutti gli elementi base dell'impostazione classica. E proprio questo rappresenta, alla fine, il punto di forza del titolo UbiSoft: l'attenzione ai particolari in grado di arricchire e caratterizzare un'avventura di questo tipo. Gli enigmi, per cominciare, rappresentano la chiave di volta di un prodotto che, proprio in questo settore, rappresenta un chiaro passo in avanti nella produzione Revolution. L'opinabilità dei ragionamenti di **Broken Sword**, punto di discussione della comunque ottima serie di pochi anni fa, pare ora in fase di superamento, grazie soprattutto ad un processo di semplificazione e contemporaneamente di evoluzione. Il ricorso alla tecnica del "prova-oggettoX/scarta/prova-oggettoY" subisce con **El Dorado** un calo quasi drastico, alla luce di ragionamenti certo più semplici, con un probabile occhio ad una fascia di utenza più verdeggiante, ma anche più verosimili (e per questo più coinvolgenti).La possibilità di utilizzare due personaggi contemporaneamente, cambiando tra l'uno e l'altro e facendoli collaborare, è un chiaro segnale di questo indirizzo. **El Dorado** si piazza in definitiva, in questo settore, proprio a centro strada, tra la pretestuosità brokenswordiana e l'intelligente sottigliezza discworldiana, in una posizione in grado di accontentare sia appassionati di lunga data che giovani aspiranti solutori. Ma non è solo qui che **El Dorado** evolve. La stessa introduzione del controllo diretto del personaggio, già visto da tempo su PC o in prodotti PlayStation come **In Cold Blood**, movimenta ed innegabilmente fluidifica l'azione, non pregiudicando però le fasi di ricerca o di interazione con gli altri personaggi, ma arricchendo piuttosto il gioco di nuove interessanti possibilità. Se da un lato una scelta del genere appare infatti passibile di pro-



Il controllo dei personaggi, screen relative o character relative, è abbastanza efficace, risentendo però di qualche imprecisione e dei noiosi scatti da caricamento tipici di questi giochi su PlayStation.

L'ottima localizzazione del gioco, sia per quanto riguarda la traduzione che il doppiaggio, contribuisce a ricreare un'atmosfera non troppo distante dalle produzioni cinematografiche DreamWorks…

Le sequenze animate, tratte dal film, non costituiscono un punto di stacco visuale/narrativo troppo eccessivo rispetto al gioco, che può contare sulla stessa atmosfera delle sequenze e su un ottimo impatto grafico globale.

teste da parte di qualche purista della prima ora, è anche vero che il nuovo titolo Revolution permette di introdurre, nel corso dell'avventura, fasi leggermente diversificate, come momenti di azione *"stealth"* o, più in generale, situazioni dove risulti rilevante l'interazione con i controlli. Il tutto senza incidere sulle fasi di ricerca, ad esempio, che usufruiscono in questo caso di un ottimo sistema di illuminazione degli oggetti e dei personaggi interagibili, azzerando di colpo tutti i problemi derivanti da un approccio simile a **In Cold Blood**. In definitiva: un lavoro di reinterpretazione e unione di elementi fatto di equilibrio e limatura di spigoli. Eppure ancora non si spiega. Ancora non si spiega il potere attrattivo e di coinvolgimento di un'avventura di questo genere, comprensibile solo nel momento nel quale la si sia vissuta. E proprio quando la si è vissuta si scopre cosa significhi, nell'economia di un gioco, il termine atmosfera…

E' una sintesi di tanti elementi, l'atmosfera. Tanti elementi che in **El Dorado** non sfuggono all'occhio verosimilmente esperto del creatore. L'aspetto visivo, prima di tutto. E il titolo Revolution, in questo caso, non teme confronti. Le location che ospitano Tulio e Miguel, difatti, sembrano tagliate apposta per non sfigurare di fronte al film d'animazione DreamWorks. Colorate e dettagliate, nonché molto varie, fanno ringraziare, nella loro staticità, la scelta di non utilizzo del poligono. Discorso ugualmente positivo per quanto riguarda gli stessi Tulio e Miguel, calati perfettamente nelle location, e arricchiti in questo caso da animazioni di ottima fattura e dalla buona verosimiglianza cartoonistica. Ma è il reparto audio, probabilmente, una delle anime più importanti di **El Dorado**. E più precisamente il doppiaggio. La caratterizzazione dei personaggi risente evidentemente in meglio dell'ottimo lavoro svolto, e così l'intero clima umoristico dell'avventura e le possibilità di coinvolgimento. In **El Dorado**, insomma, si respira l'atmosfera di un lungometraggio animato, tra strani personaggi, situazioni ironiche e umorismo classico, ma godibile. Eppure, come forse è immaginabile, **El Dorado** si ritrova stretto, forse inevitabilmente stretto, tra più pareti di plastica grigia…

Le pareti di plastica grigia sono, probabilmente, i problemi più rilevanti del titolo Revolution. Pareti di plastica grigia (vecchie di 5 anni e con logo Sony in bella evidenza) che minano alcune delle caratteristiche di un titolo che, a conti fatti, soffre di alcuni limiti effettivamente non suoi. Nonostante l'impatto visivo incoraggiante, ad esempio, **El Dorado** soffre di una minima carenza per quel che riguarda la definizione. Carenza dovuta al fatto che, in titoli di questo genere, la nitidezza delle location di gioco è elemento sicuramente di primaria importanza. Stesso discorso al riguardo dei soliti problemi derivanti dagli accessi al disco. Gli "scatti" da caricamento, seppur in maniera alquanto minore rispetto alle precedenti produzioni Revolution, disturbano in alcune occasioni il fluire del gioco e dei movimenti. Ma questo sarà già risaputo da chiunque abbia già affrontato un'avventura su PlayStation. Per il resto **El Dorado** paga su pochi altri punti: appunti minori da chiudere nella bottom line…

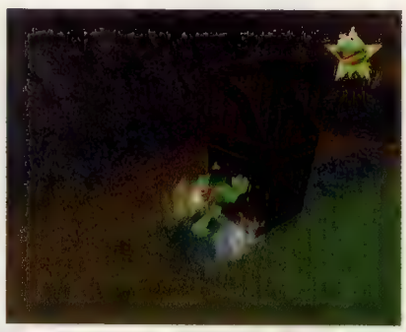
Bottom line: **El Dorado** è l'evoluzione di **Broken Sword** in chiave incoldbloodiana. Sebbene qualche appassionato possa non condividere tale orientamento, il titolo Revolution si dimostra, alla resa dei conti, un titolo globalmente ben realizzato, graficamente ottimo, ricco di atmosfera, di situazioni di gioco e di spunti interessanti sia per giocatori di vecchia data che per inesperti del genere. Il miglioramento del reparto enigmi (sofferenti al limite di una leggera semplificazione, dato forse non unanimemente apprezzabile) non può che invitare comunque alla conferma di un giudizio pienamente positivo. Per il resto **El Dorado** è un'avventura. Se i detrattori parlano di schermate statiche, lunghe sessioni di stallo e scarsità audiovisiva, l'appassionato risponderà con la bellezza degli scenari, delle animazioni e il perfetto inserimento dei personaggi nelle location, le piccole musiche d'atmosfera da gustare al compimento di un'azione chiave e la caratterizzazione di personaggi e dialoghi. In definitiva: un titolo da provare. Non solo per gli appassionati del genere…

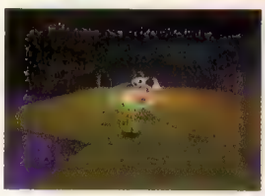
voto 8 su 10

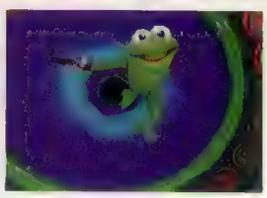
FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **MAGENTA SOFTWARE** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Muppet Monster Adventure

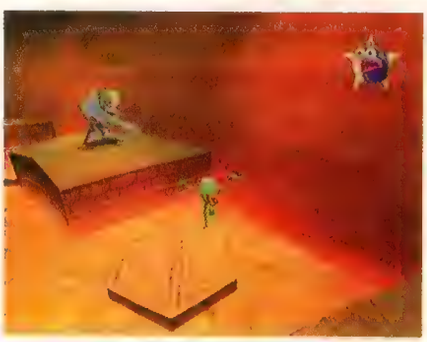
"Sono il mostro Frankenstein / Io sono il Conte Conte Dracula ullalà / Io sono l'Uomo Lupo famelico / Siamo mostri strani ma con molta umanità / Uhahuhahuuuu!" (Carletto e i mostri – 1983 – F. Migliacci / F. Fujio / A. Kobayashi)







*Il primo impatto con **MMA** evoca roboanti sensazioni di deja-vu. I contenitori di stelle, le ambientazioni, e gli attacchi del personaggio principale rimandano infatti spudoratamente al primo **Spyro**…*



Raccogliendo delle particolari monete Robin sarà in grado di ottenere i poteri dei mostri-muppet, come il Gonzo-volo planato, la Kermit-spinta o la Piggy-mossa di karate…

di ivan**fulco**

La storia. Solo pochi mesi fa Traveller's Tales estraeva dal cilindro un coniglio discretamente pasciuto, sotto forma di kart-game in buon equilibrio tra lo **Speed Freaks** e il **Crash Team Racing**. Un titolo dal buon valore assoluto, arricchito dall'apprezzabile plus-valore dei pupazzi hensoniani. Ora Magenta prosegue la tradizione dei titoli comodamente "ispirati" con aggiunta di Muppet, sfornando però, in questa occasione, un insala-clone spento e di poco carattere. Insomma: sono mostri strani ma con molta umanità. Sono i Muppet di Jim Henson travasati dentro un platform game poligonale. Ma, conti alla mano, non sono una buona idea… (Uhahuhahuuuu!)

Muppet Monster Adventure è questo: un titolo che può fregiarsi di tutti gli elementi dell'onesto platform 3D, ma che non ha nei suoi numeri l'armonizzazione e l'affinamento di nessuno di questi elementi. In **Muppet Monster Adventure** si raccolgono stelle, si aprono scrigni, si atterrano avversari e si scoprono passaggi segreti. Ma non basta. Si sconfiggono anche boss di fine mondo, si ottengono poteri extra e si affrontano mini-task. Ma ancora non basta. Il titolo Magenta stupisce, dato di fatto innegabile, ma per altri motivi che non siano quelli ludici. Prima di tutto la preoccupante "ispirazione" operata ai danni di titoli similari (a partire da **Spyro**), accentuata a livello "azione legale" nei primi mondi del gioco. Quindi il poco rilievo riservato ai personaggi di cui nel titolo, con apparizioni fugaci dei muppet più importanti, la messa in primo piano di personaggi secondari (il protagonista, ad esempio, è Robin, il nipote di Kermit) e un non esaltante lavoro globale di caratterizzazione/esposizione. I Muppet, insomma, ci sono, si esprimono, vivono, ma questo non è esattamente il gioco pensato in relazione ai loro fans. Punto. Per il resto...

Per il resto **MMA** è *cliché*. *Cliché* e onesta linearità. Livelli imbottiti di stelle e gettoni Muppet, piccole e sporadiche sottomissioni (come la caccia a personaggi in fuga), abilità speciali da sfruttare in maniera radiocomandata e ottenibili per la maggior parte nei primi minuti di gioco. Eppure **MMA** raramente convince. Sprazzi di divertimento vengono diluiti in una realizzazione globale che ha nel design il suo più chiaro punto di debolezza. I mondi, privi di continuativi spunti di interesse, si ripetono stancamente e talvolta anonimi, offrendo solo piccoli elementi di diversificazione; la struttura dei livelli (oltre al carattere di linearità, non aprioristicamente condannabile) affoga il più delle volte nel poco adrenalinico pattern del "piattaforma-salto-switch-nemico-piattaforma"; la differenziazione è merce rara e **MMA** non mercanteggia… Questo non significa comunque un totale fallimento del lavoro (scarsamente) creativo svolto da Magenta. Il character design, anche grazie alla potente "ispirazione" spyriana, si rivela sostanzialmente gradevole, così come il sistema di controllo, al servizio di un'azione di certo non esaltante, ma comunque in grado di svolgere a dovere il proprio ruolo. Medesimo discorso, sul positivo andante, per quanto riguarda il versante tecnico. Un motore poligonale di discreto livello si mette al servizio di livelli spesso ampi e sufficientemente dettagliati, anche se talvolta non perfettamente "ottimizzati", al fine di evitare brutti spettacoli a base di orizzonti frantumati e texture in sovrapposizione selvaggia; il reparto audio vanta invece una completa localizzazione in italiano (con alcune buone prove di doppiaggio) ed un repertorio musicale forse altalenante, ma in più situazioni coinvolgente e di buon livello. In definitiva: non solo pollici puntati verso terra. Non solo. Eppure, a conti fatti, davvero nulla di cui esaltarsi. Moto di tristezza. Sbadiglio. Cambio disco…

Parliamo allora di filosofie. E diciamo: in **Muppet Monster Adventure**, ludofilosoficamente parlando, non c'è gioia. Non c'è bocca leggermente aperta durante i climax, non c'è sorriso poco intelligente mentre ci si muove su schermo, non ci sono risposte insensatamente monosillabiche a fastidiosi interlocutori extra-ludici. In **Muppet Monster Adventure** non c'è coinvolgimento e passione. Si parla di apatia ludica, di poco carattere, di sistematica carenza di idee. **MMA** si lascia giocare, concordiamo inchinandoci e porgendo il CD ad apposito under-12, ma null'altro. Ne scaturisce un platform con discrete basi tecniche, affannate impennate d'orgoglio e dosi elevate e stancamente gestite di linearità. Un prodotto indicato a chi abbia giocato pochi titoli del genere. O a chiunque abbia deciso di accontentarsi. A meno che non abbia già capito che, a pensarci bene, nel mondo dei videogiochi non c'è motivo di accontentarsi…

voto 5 su 10

arrivi settimanali da Giappone e USA

⬅処女作。赤毛。腰が入ってない!!

⬅型変更。重心を落とし気合一発。

⬅あんまり変わってないなってとこで。

⬅ほっそり。足の踏み込みが甘い!!

スーパーストリートファイターII(SF/MD)

⬅波動拳の形が変化。修行の成果?

スーパーストリートファイターIIX(3DO)

⬅おしゃれなスポーツ胴着に変化。

ストリートファイターII(GB)

⬅もっと後ろ足を開いて!! ほら!!

ストリートファイター リアルバトルオンフィルム(PS/SS)

⬅一生懸命なのは十分わかったよ。

ストリートファイターIIムービー(PS/SS)

⬅世界が誇る日本の娯楽 アニメ版

ストリートファイターZERO(PS/SS)

⬅いきなり若返ってしまいました。

ストリートファイターZERO2(PS/SS/SF)

⬅若いまま。若いっていいことです。

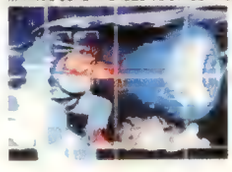
ストリートファイターEX plus α(SF)

⬅ポリゴンにしてもいい構えです。

X-MEN VS. STREET FIGHTER EXエディション(PS
X-MEN VS. STREET FIGHTER (SS)

⬅デカっ!! すべてがアメリカン!!

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER EXエディション(PS)
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER (SS


⬅モクモク煙が!! 立ちこめすぎ!!

ストリートファイターZERO2 ダッシュ(PS/SS)

⬅よく見るとすげー若いんですけど。

ストリートファイターZERO3 (PS/SS)
ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場(DC)

⬅このシリーズ、若いシリーズだ。

ストリートファイターEX2 PLUS(PS)

⬅カクカク感減少。実写とポーズ激似。

ストリートファイターIII ダブルインパクト(DC)

⬅ど、胴着がとんでもないことに!!

ストリートファイターEX 3(PS2)

⬅なんかオッサンぽくなりました。

ストリートファイターIII サードストライク ファイト フォー ザ フューチャー(DC)

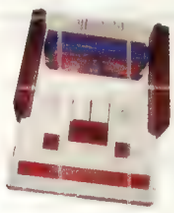
⬅スマート。妙に腰が高い気がする。

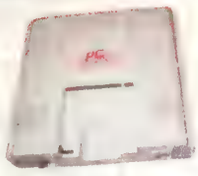
HADOU-KEN

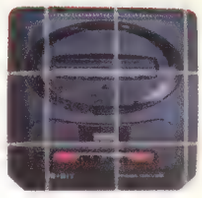
VIDEO GAMES

DVD POINT - ACTION FIGURE SHOP

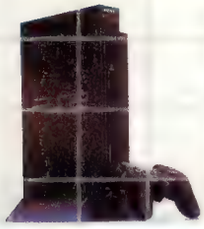
THE IMPORTS SPECIALISTS

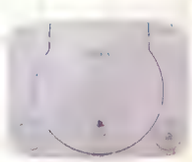




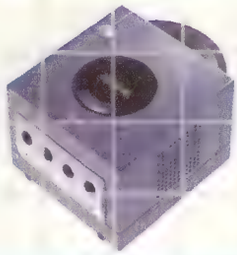


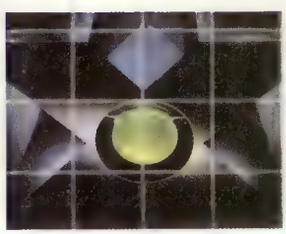
...past





...present





...future

specialisti in tutte le console (anche portatili) in ogni versione

Dreamcast · NINTENDO 64 · VEGA ARCADE BOARD · NEOGEO POCKET · PlayStation · PS one · PS2 · XBOX · GAME BOY ADVANCE · NINTENDO GAMECUBE

vendita x corrispondenza in tutta Italia - spedizioni in 24/48 ore con corriere espresso

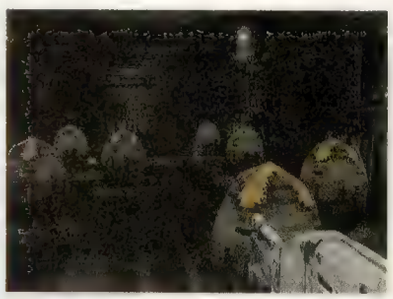
Via Pascoli, 35/1N - 37010 AFFI - VERONA - Centro Comm. AFFI 1 (1° piano) - Telefono 045 6261288 -Fax 045 6267628

TUTTI I MARCHI E I LOGO APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

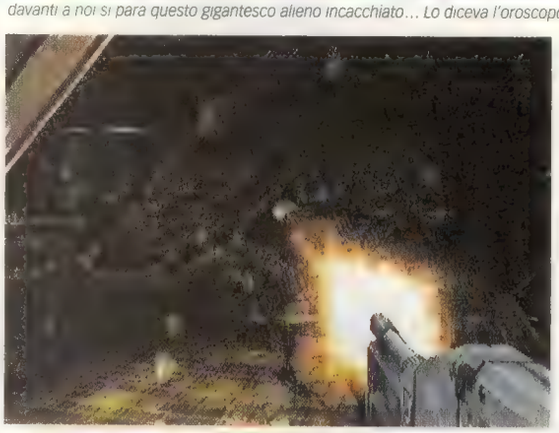
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **FOX INTERACTIVE** SVILUPPATORE **ARGONAUT** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

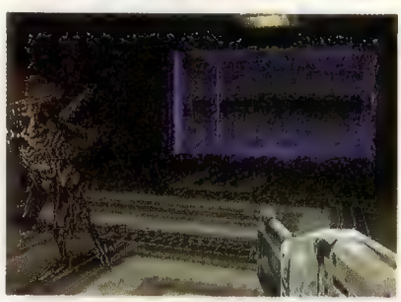
Alien - La Clonazione

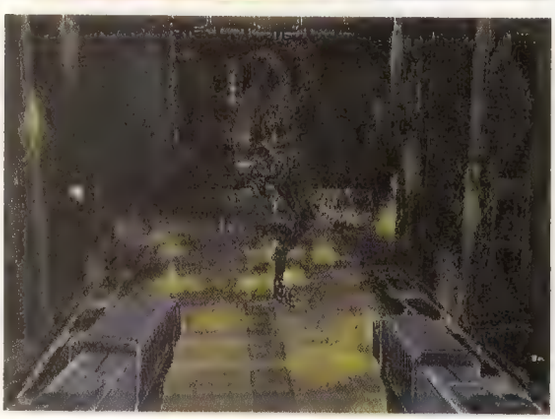
La softeca PlayStation si arricchisce dell'ennesimo titolo da provare di notte, a luci spente, quando si è soli in casa... a patto ovviamente che non siate deboli di cuore.



Le sirene d'allarme stanno suonando incessantemente, i corridoi sono illuminati in maniera sinistra da una luce rosso sangue, davanti a noi si para questo gigantesco alieno incacchiato... Lo diceva l'oroscopo che non era la nostra giornata fortunata!



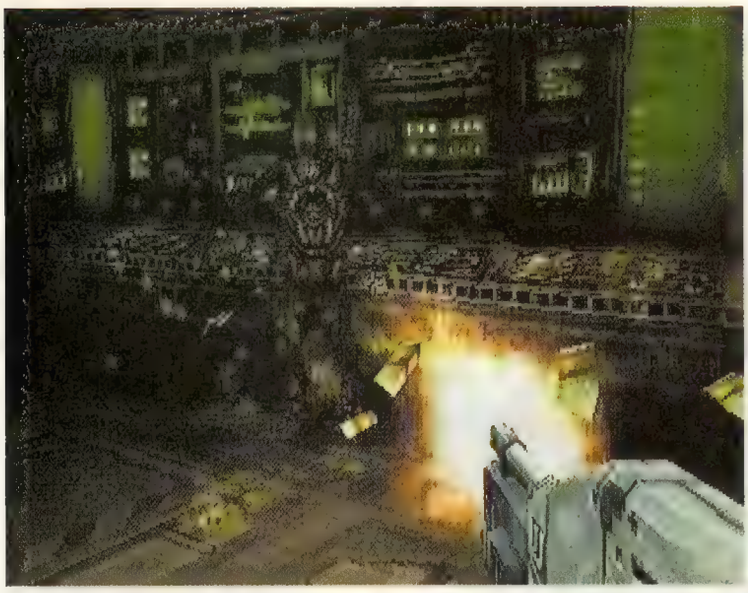


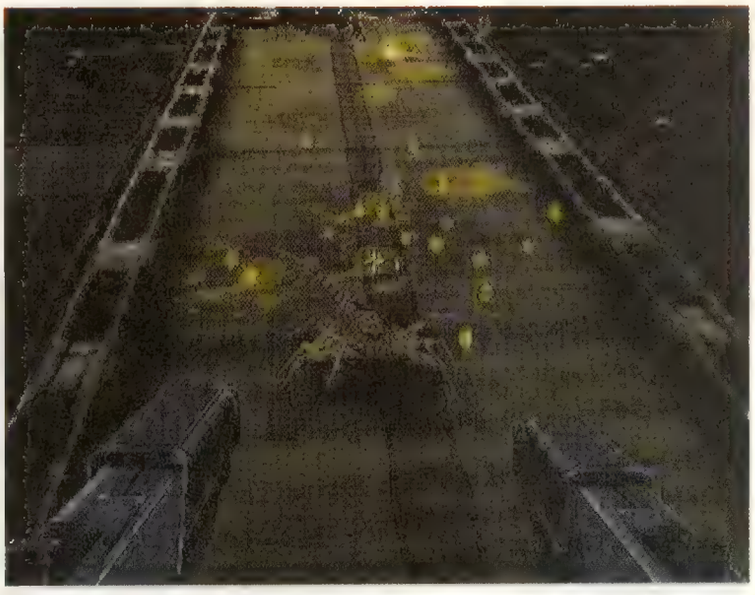


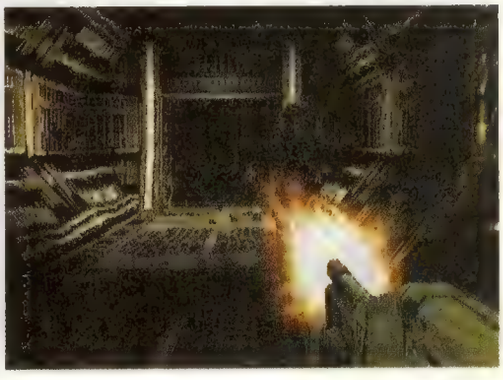
*Il puntamento dell'arma non è proprio comodissimo: se sarà ancora uno sparatutto in prima persona, sicuramente il prossimo episodio di **Alien** su PlayStation2 sfrutterà tastiera e mouse USB.*

La pellicola da cui trae ispirazione l'ultimo titolo di Argonaut ha lasciato parecchi appassionati della serie con l'amaro in bocca ed erano in molti a pensare che il tie-in per PlayStation fosse destinato a simile sorte. Invece, sorprendentemente, **Alien - La Clonazione** è un titolo discreto, giocabile e valido tecnicamente: diciamo "sorprendentemente" perché in passato l'uscita del gioco è stata rimandata un numero infinito di volte, con cambi a raffica del team di sviluppo nelle fasi iniziali e un paio di stravolgimenti nella meccanica di gioco a complicare le cose. Tali premesse sembravano indicare il lancio di un prodotto raffazzonato, destinato al mercato con l'unico scopo di vendere sul nome di *Alien*, oltretutto in ritardo di secoli sull'uscita del film da cui trae ispirazione. E questo senza contare il fatto che Argonaut ci ha regalato diversi "pacchi" in passato... Ma per la gioia dei fan di Giger, la versione finale del gioco è di un livello qualitativo superiore alle più rosee aspettative. Procediamo con ordine...

di simonecrosignani







Le ambientazioni sono pregevoli e molto vicine al film da cui è tratto il videogioco: peccato che lo stesso non si possa dire di molti dei personaggi, scarsamente definiti e animati in maniera mediocre.

Alien - La Clonazione segue fedelmente le vicende della pellicola omonima, con Ripley "alienata" a bordo della USM Auriga. Il gioco, che inizialmente doveva essere un'avventura horror sullo stile di **Resident Evil**, è il più classico degli sparatutto in prima persona. Poco fantasioso, ma efficace: il genere, adottato da altri titoli della saga fantascientifica o spin-off vari, si presta in maniera sorprendente a riprodurre le sensazioni di terrore e claustrofobia che hanno sempre contraddistinto i film di Alien.
L'inizio dell'avventura vede il giocatore disarmato: non ci sono alieni in giro, ma solo corpi dilaniati, luci al neon malfunzionanti e corridoi scuri senza fine. Avanzando all'interno della nave però si sentono le prime grida e alcuni sibili. Qualcosa non quadra. Ed ecco il primo incontro con un alieno: il maledetto si sposta sul soffitto e viene inquadrato per un attimo dalla torcia di Ripley, prima di scomparire nuovamente all'interno di una presa d'aria e nei meandri dell'Auriga. I nervi del giocatore sono messi a dura prova e quando la tensione sembra diventare insostenibile… Bum, eccoli. Orde di alieni. Dal soffitto, dai muri, da ogni angolo più o meno nascosto. E ha così inizio la prima carneficina, e poi la seconda, la terza… Fino a quando qualche alieno particolarmente intraprendente non riesce ad evitare il fuoco dell'alter ego di Sigourney Weaver e a lanciarsi su di esso, con risultati ovvi a chiunque abbia mai visto un film della serie.

Le armi di **Alien - La Clonazione** sono poche e posizionate piuttosto lontane fra loro, ma fortunatamente la loro efficacia è fuori discussione. Laser, fucili, lanciafiamme e lanciagranate vari faranno la gioia di ogni guerrafondaio che si rispetti, anche se un minimo di strategia nell'utilizzo dell'arsenale è obbligatoria, dato che le munizioni tengono a finire piuttosto in fretta. Questo fattore contribuisce ad alzare il livello di difficoltà di un titolo già di per sé non troppo facile: gli assalti degli alieni sono spesso eccessivamente impegnativi e il ricorrere ripetutamente all'ultimo salvataggio su memory card potrà infastidire i giocatori più impazienti. Ad aumentare la frustrazione abbiamo anche un sistema di controllo che, per forza di cose, mostra tutti i suoi limiti su console: è inutile negarlo, i FPS sono fatti per l'accoppiata mouse/tastiera e i problemi segnalati nella recensione di **Quake II** (da cui **Alien - La Clonazione** ha "preso" il sistema di controllo) qualche mese or sono, risultano piuttosto evidenti su PlayStation.

Tecnicamente, **Alien - La Clonazione** è un titolo con più pregi che difetti: il frame rate è sempre piuttosto "solido", le ambientazioni sono credibili, i livelli vengono caricati on the fly e la sensazione di angoscia del film è stata ricreata alla perfezione, anche se le texture non sono sempre il massimo della definizione. Leggermente inferiore il sonoro, con le grida davvero poco convincenti, e le animazioni dei vari personaggi sicuramente migliorabili.

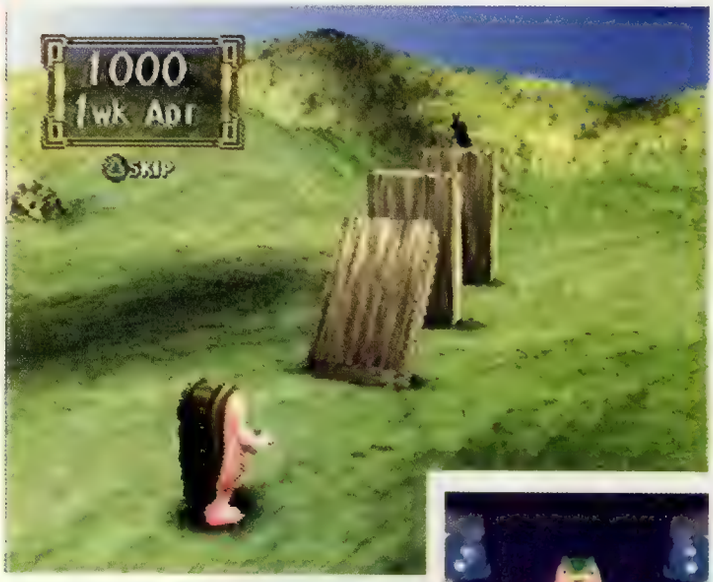
Nel complesso il titolo di Fox Interactive si lascia giocare e garantisce una buona dose di divertimento. Gli americani, da sempre abituati a videogames dal livello di difficoltà piuttosto basso, l'hanno stroncato senza pietà, mentre i videogiocatori d'oltremanica l'hanno esaltato, definendolo il miglior sparatutto in prima persona dopo **GoldenEye**. Sicuramente la verità sta nel mezzo: diciamo che **Alien - La Clonazione** è un gioco riuscito quasi interamente e che lascia ben sperare per il prossimo **Aliens: Colonial Marines** su PS2. I fan della serie apprezzeranno senza alcun dubbio, mentre gli altri potrebbero deviare sul già citato **Quake II** o su **Medal of Honor**, a seconda dei gusti.

voto 8 su 10

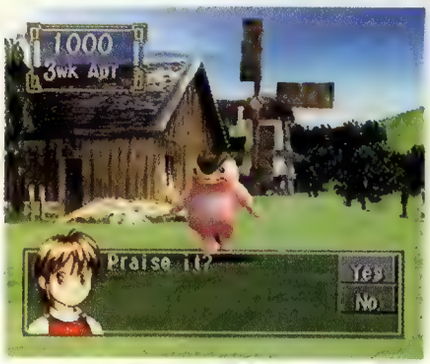
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TECMO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SIMULAZIONE DI CRESCITA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

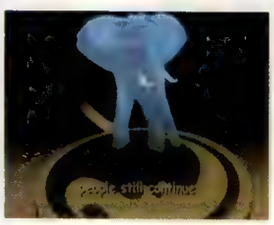
Monster Rancher

"E' una macchina sorprendente che trasforma qualsiasi codice a barre in guerriero e stregone. Ogni codice a barre, quando viene letto, darà diversi "dati di battaglia" (per es. Vita, Difesa e Attacco)..."
(Manuale d'istruzioni Barcode Battler – 1991 – Epoch co. Ltd)



La fedeltà rappresenta un parametro basilare durante i combattimenti. Un valore troppo basso può determinare infatti un rifiuto al momento dell'esecuzione dell'attacco, con conseguente vulnerabilità temporanea del proprio mostro.





Il controllo del mostro durante gli incontri è disattivabile. I combattimenti automatici vengono in ogni caso visualizzati per intero.

di ivanfulco

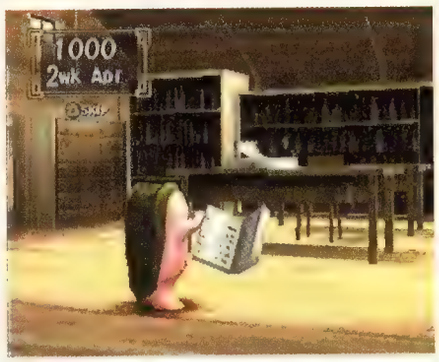
Prima che i continenti si dividessero, uno spaventoso disastro occorse a sconvolgere il mondo. Sopraffatti dalla disperazione gli uomini rivolsero allora fervide preghiere al loro Dio, pregandolo di porre rimedio all'infinito male. E il loro Dio, per tutta risposta, creò nuove mostruose forme di vita. Ma questi nuovi abitanti mostriformi, tenendo fede alla loro stessa natura, non fecero altro che sconvolgere ulteriormente il già fragile equilibrio terrestre. Fu allora che Dio decise di ritirare il suo usato e rinchiudere i mostri in magici dischi di pietra, da disperdere in seguito in tutto il mondo. Sono trascorsi lunghi anni da quegli avvenimenti e ora, oltre a sfuggirci ancora la coerenza interna di questa trama, gli uomini hanno deciso di risvegliare i mostri e dedicarsi al loro appassionato allevamento. Ed è esattamente a questo punto che Tecmo commercializza e prende la parola...

A voi, come ovvio, spetterà il ruolo più naturale di tutta questa pretestuosa messinscena ludica, ovvero quello dell'alle(n/v)atore di mostri, temibile testimonianza dell'ormai irreversibile crisi del mercato del lavoro. Il vostro compito, concettualmente lineare, consisterà quindi nell'acquisire mostri, allevarli e farli partecipare a tornei di combattimento, in un loop continuo interrotto solo a tratti da piccoli elementi di diversificazione. Formalizzata l'iscrizione all'IMA (*International Monsters Association*) vi verrà assegnata, prima di tutto, un'adeguata assistente all'allenamento, sotto forma di visino bidimensionale dispensatore di consigli. A questo punto potrete accedere alla prima vera sezione di gioco, quella della città, vero fulcro del commercio e della manipolazione del mostrame assortito. Qui, oltre a poter investire i primi denari al mercato, per l'acquisto di un apposito scarso-mostro iniziale, avrete accesso ad altre due location di chiaro rilievo, quali il laboratorio e il tempio. Mentre nel primo avrete la possibilità di surgelare i mostri, scongelarli, sopprimerli o combinarli (ricordando che non vi sarà permesso pascolarne più di uno alla volta nel ranch), nel tempio potrete liberamente devastare la vostra collezione di CD (audio, PlaySation, PC o di qualsiasi altro tipo), tentando di liberare, favoriti dalla misticità del luogo, i mostri segregati all'interno di ognuno di essi. In estremi sintesi: ogni CD, analizzato attraverso determinati parametri dettati dal software mosterranchiano, fornirà dati finali di verosimile diversità, portando così alla creazione di mostri differenti per aspetto, caratteristiche e propensioni. Terminati i convenevoli di tipo commercial/creativo non vi resterà quindi che impacchettare il vostro animale e portarlo direttamente al ranch, per accedere finalmente alla fase di allevamento vera e propria. Scoprire che la vita di campagna in compagnia di una bestia non è l'apoteosi del fantastico e dell'imprevedibile è un ostacolo fermo e dichiarato di **Monster Rancher**. Una volta

installato (leggi: posizionato nella stalla) l'animale, infatti, le scelte a disposizione si limiteranno più che altro all'ovvio e all'irrinunciabile. L'accrescimento delle 6 caratteristiche base del mostro richiederà prima di tutto un allenamento mirato, da attuarsi per mezzo di semplici training settimanali o di apposito allenamento mensile, statisticamente più remunerativo, dispensatore di nuovi attacchi, ma per forza di cose più arduo, pericoloso e costoso in termini di moneta sonante. In alternativa, con occhio sempre vigilmente fisso alle condizioni della bestia, sarà possibile concedergli una settimana di riposo, decidere il cibo da dargli in pasto settimanalmente o, ancora, comprare e/o utilizzare snack o altri items, in grado di modificarne caratteristiche, doti o comportamenti. Solo una volta ottenuto un buon mostro da combattimento sarà opportuno rivolgersi al calendario e trovare un torneo da affrontare, tra quelli aperti alla classe del proprio mostro. Il funzionamento dei tornei non è, anche in questo caso, argomento da sovrutilizzo mentale. Ogni mostro avrà a disposizione diversi attacchi, classificati per la distanza dall'avversario necessaria per l'esecuzione; un'apposita barra visualizzerà quindi i parametri utili all'impostazione della strategia, tra i quali, appunto, la distanza, gli attacchi eseguibili e la quantità di forza a disposizione per l'attacco. L'interazione si limiterà così allo spostamento sinistra/destra del proprio mostro, alla modifica "*on the fly*" degli attacchi (in caso di più attacchi disponibili per la stessa distanza) e al comando di attacco. Questo è quanto. Fine. Acquisto/creazione, allenamento e torneo. In loop. Ma, ci si chiede... in definitiva?

In definitiva **Monster Rancher** è dedizione. Una cadenzata ripetizione di eventi, allenamenti e problemi, risolvibili il più delle volte secondo modelli tabularasamente "se-allora". Piccole soddisfazioni diluite a ritmi non comuni per un videogioco tradizionale. Le strategie di combattimento, sofferenti di una rigidità da pensiero integralista, appaiono comunque elemento sensato ed apprezzabile, quantomeno per il leggero apporto adrenalinico fornito ad un'azione per il resto poco incalzante. Una realizzazione tecnica fondamentalmente scarna (se non pessima per quanto riguarda il sonoro, fastidiosamente ridondante), si risolleva grazie a modelli poligonali e animazioni dei mostri generalmente di buon livello. Per il resto, su questo versante, **Monster Rancher** si rivela un prodotto fatto più che altro di compromessi, tra la volontà di gratificazione visiva e la necessità di non diluire eccessivamente i tempi di caricamento. Sottogiochi, minimissioni e decine di items (il tutto comunque molto razionato) non riescono, in definitiva, ad elevare il titolo Tecmo oltre il chiaro ruolo di gioco per appassionati. Gioco di buon valore, ma comunque per appassionati. Combinare mostri, o frugare decine di CD, per poi trovarsi di fronte a continui fallimenti creativi e alla necessità di ricaricare vecchie posizioni di gioco, non è pane per giocatori occasionali. Trattare con mostri di basso livello morale per poi non avere degna risposta in combattimento è esperienza di certo alienante. Scoprirsi a tramare alle spalle del proprio animale, auspicando la possibilità di potergli offrire una mela candita allungata al Guttalax, non è pensiero di cui vantarsi. Collezionare e allevare oltre 300 mostri, catalogare CD e stilare statistiche è un lavoro in grado di impegnare virtualmente per anni. E' cosa certa. Ma anche l'instabilità del termine "virtualmente" è cosa certa. E la meccanica non esplosiva di **Monster Rancher** contribuisce di certo a minarne le fondamenta...

voto 6 su 10



Tutti gli allenamenti, rappresentati da brevi prove in grafica poligonale, sono privi di interazione e liberamente skippabili.

BLACK BOX Games

IL NUOVO PUNTO VENDITA
IL TUO NUOVO DISTRIBUTORE

Privati Rivenditori

VENDITA PER CORRISPONDENZA
DI QUALSIASI GIOCO PER
QUALSIASI PIATTAFORMA

ESCLUSIVAMENTE PRODOTTI PAL

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO
DI PRODOTTI PER:
PLAYSTATION - GAME BOY
DREAMCAST - COMPUTER - N64

WWW.BLACK-BOX.IT

Il sito per privati e rivenditori dove acquistare on-line !!!

BLACK BOX Games

Via Masini 101 Castelfiorentino Fi infoline 0571684774
black-box@black-box.it 130 mq per la vendita - Cash&Carry Rivenditori

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **ENIX** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PUZZLE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Suzuki Bakuhatsu

Cosa succede unendo una giovane star giapponese con degli esplosivi? Semplice, **Suzuki Bakuhatsu**, il nuovo, divertentissimo, titolo di Enix.

di marcoravetto

Nell'ampio mercato di titoli giapponesi che difficilmente verranno tradotti e adattati in italiano (o al limite in inglese) si possono trovare delle vere e proprie perle; è il caso di **Suzuki Bakuhatsu** (traducibile più o meno in "Suzuki sta per esplodere") in cui il giocatore deve riuscire a salvare la giovane Suzuki (interpretata da Rin Ozawa, ventunenne idolo dei teenager giapponesi) che per un motivo a noi ignoto (probabilmente spiegato con dovizia di particolari all'interno del manuale di istruzioni) è stata presa di mira da un folle dinamitardo che sta cercando in qualunque modo di farla saltare in aria.

Il gioco si sviluppa in maniera abbastanza semplice ma, come accade spesso in questo genere di titoli, è incredibilmente coinvolgente e divertente; dopo aver visto una breve introduzione (all'inizio del gioco a Suzuki viene consegnata un'arancia, che si rivelerà ben presto un ordigno esplosivo) il giocatore si ritrova a dover disinnescare l'esplosivo entro un periodo di tempo abbastanza ristretto. Dopo aver esaminato rapidamente una riproduzione tridimensionale dell'oggetto, utilizzando il kit del perfetto artificiere bisogna muovere e spostare parti della bomba e rimuovere vari elementi fino ad arrivare all'ultimo, fatidico momento, ovvero il taglio dei fili che collegano l'esplosivo con il detonatore. La tensione è palpabile in ogni singolo istante di gioco dato che basta anche la minima disattenzione per vedere andare in fumo (nel vero senso della parola) tutti gli sforzi fatti; un piccolo e banale errore, compiuto nel momento sbagliato, può causare, infatti, una reazione a catena dai risultati devastanti. Tra le più recenti produzioni del genere, **Suzuki Bakuhatsu** è certamente uno dei titoli più originali e, anche per questo motivo, uno dei più longevi; le novità nella struttura di gioco, unite alla presenza di un notevole numero di stage e ad una calibrazione del livello di difficoltà praticamente perfetta (si parte da ordigni semplici, facili da disinnescare, per arrivare nelle ultime fasi a bombe complesse che richiedono la massima concentrazione e attenzione) mantengono sempre elevato l'interesse e lasciano ben poco spazio alla noia e alla monotonia.

Suzuki Bakuhatsu si distingue ulteriormente dalla maggior parte dei puzzle game anche per la realizzazione tecnica; se infatti l'accompagnamento sonoro non è particolarmente curato, il discorso è completamente diverso per quanto riguarda la grafica, ottima sia nelle schermate che introducono i vari livelli e che mostrano in che modo Suzuki ha scoperto il nuovo ordigno esplosivo (nascosto in una arancia, in una lattina o in un telefono cellulare) che nella rappresentazione della bomba vera e propria, ben definita e ricca di dettagli che comunque non confondono o distolgono l'attenzione più di tanto.

Suzuki Bakuhatsu rappresenta quindi una ventata d'aria fresca in un genere ormai fossilizzato sempre sulle stesse basi e un, più in generale, una delle più grandi sorprese di questi ultimi mesi; speriamo quindi che qualcuno decida di localizzare questa nuova produzione Enix per permettere anche a noi europei di comprendere al meglio, oltre alle varie opzioni presenti, anche lo sviluppo della trama.

voto 8 su 10

Suzuki ha la tendenza di ritrovarsi in luoghi pericolosi in cui non mancano ingenti quantità di esplosivo.

Un solo errore nei movimenti potrebbe causare la detonazione dell'ordigno esplosivo e, di conseguenza, la fine della partita.

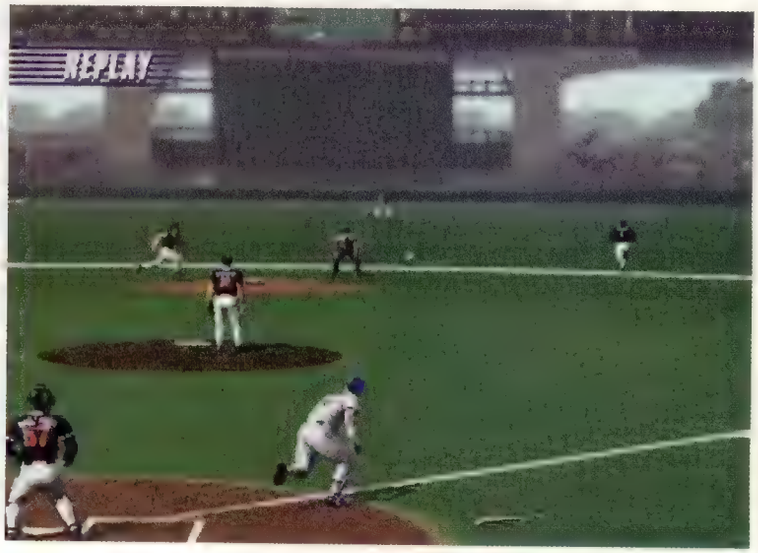
CARTOON NETWORK
www.CartoonNetwork.it
I cartoni sono tutti finiti. Su Cartoon Network.
©2000 TBS, Inc. All rights reserved. A Time Warner Company.
WWW.TELEPIU.IT
D+
IL DIGITALE DI TELE+
Abbonati nei centri autorizzati Tele+/D+ e chiama lo 02 701370.
CART

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SQUARESOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Gekikuukan Pro Baseball

At the end of the Century 1999

Con **Gekikuukan Pro Baseball**, Squaresoft mette piede nel settore delle simulazioni sportive per la prima volta nella sua storia. Sarà stata in grado di infondere la sua classe e il suo stile anche in questo settore così massificato?



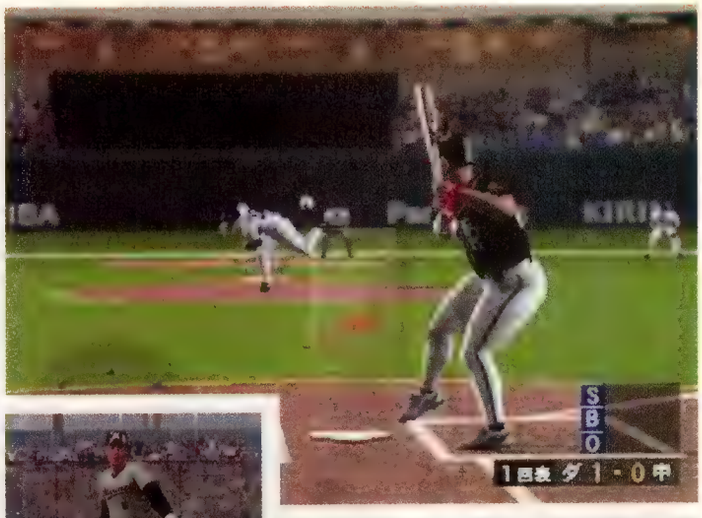
*Le animazioni rappresentano senz'altro uno degli aspetti più sorprendenti di **Gekikuukan Pro Baseball**. Nelle foto, un giocatore colpito al fianco dalla palla (in alto) lancia uno sguardo di protesta all'indirizzo del lanciatore (sopra).*

di marcello**cangialosi**

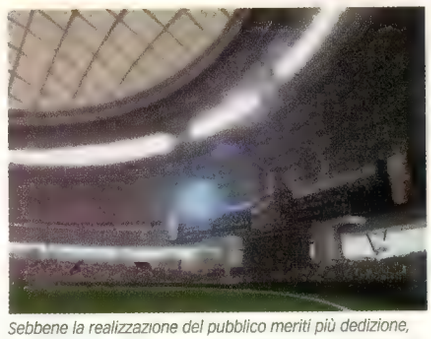
Per chi vi scrive, il primo ed ultimo incontro con una simulazione di baseball si perde nei più profondi abissi della memoria. Era forse un Commodore 64 (o un Atari2600?) il sistema che per primo e per ultimo mi permise di vivere un'esperienza digitale alle prese con uno sport a cui, onestamente, non mi sono mai dedicato con la passione che merita. E né ho mai sentito il bisogno di farlo. Fino ad oggi. Poco interesse susciterebbe quindi in me questo impronunciabile **Gekikuukan Pro Baseball** se non fosse che a) è targato Squaresoft b) è per PlayStation2 c) ha una grafica spaventosa.

Lo ammetto: l'interesse che nutro per il baseball Square è di matrice puramente cosmetica. Come biasimarmi? Vedere giocatori poligonali modellati ed animati in questo modo non è esperienza di tutti i giorni. Anzi, non si è mai visto niente di simile fino ad oggi. Il primo impatto con **Gekikuukan** è una rivelazione. Lo è stato per me e lo sarà per tutti coloro che avranno la fortuna di darci un'occhiata (di comprarlo non se ne parla a patto che non seguiate puntualmente le partite di baseball trasmesse dalla televisione nipponica). Ecco un'indicazione di come saranno i titoli sportivi della nuova generazione. Sessanta fotogrammi al secondo fanno dello schermo una finestra su un mondo sorprendentemente verosimile, nonostante le scalettature (poche, ma ci sono). Quando il battitore si avvicina alla base, affonda i piedi nel terreno, sventola la mazza in aria e si mette in posizione, la sospensione dell'incredulità è già totale, quasi irreversibile. Poi il lanciatore si prepara, "vede" i segnali del ricevitore, dice sì oppure no con la testa (rispettivamente se è in grado o meno di eseguire particolari lanci effettati), poi si gira, o si piega (dipende dalla tecnica di lancio adottata), un'occhiata in prima base (se si muove qualcuno lo fulmino), la schiena si inarca, solleva il ginocchio, distende la gamba, ogni centimetro del corpo trasforma il movimento in energia, e lancia. E' strike, è ball, è fallo. Dipende. In ogni caso il campo digitale si anima. Il motion capture esplode e diventa protagonista. Zucchero per gli occhi. La telecamera, intanto, segue l'azione come farebbe la NTV (la televisione nipponica a cui si ispira il sistema di regia codificato da Squaresoft). Non ho mai saputo seguire una partita di baseball per più di un inning, ma questo è diverso. La consapevolezza che si tratta di una finzione mi inchioda allo schermo, disegnando sul mio volto un'espressione che è meglio non commentare. Ma c'è qualcosa che tradisce la natura artificiale di ciò che vedo. Le divise dei giocatori restano linde e stirate come appena indossate nonostante i frequentissimi tuffi su erba e terriccio. Il campo da gioco è ancora illibato dopo ore di gioco. I volti non esprimono alcun sentimento se non un timido sorriso in occasione degli home run. E penso. Avrei criticato queste lacune un mese fa? Perché adesso badiamo ad aspetti che in passato ci sembravano così marginali ed irrilevanti? E rispondo. Quando un gioco sfiora la realtà così come fa **Gekikuukan** le pretese aumentano, e i micro-difetti di un tempo diventano difetti a pieno titolo. Il progresso tecnologico accresce il realismo, mostra occhi che ammiccano ed estese dentature poligonali, dita mobili e polsi rotanti, ma mette sul piatto nuovi problemi da risolvere. **Gekikuukan** è ancora troppo giovane per porvi rimedio, e allora ecco che alcuni collegamenti fra un'animazione e l'altra appaiono latitanti, che talvolta i giocatori "scattano" in posizione eretta come molle, o addirittura che si attraversano come fantasmi. Piccolezze, sia chiaro, ma evidenti in un contesto così verosimile come quello offerto dalla simulazione Square, nel complesso, la più realistica mai apparsa su un sistema elettronico diverso dalla televisione.

Il sistema di controllo impiegato in **Gekikkukan** risulta a tratti geniale, sebbene meritevole di alcuni ritocchi. Lanciatore e battitore condividono i rispettivi "mirini" (un pallino giallo per il primo, un alone rossastro per il secondo) su un riquadro rettangolare posto dinnanzi al ricevitore. Il lanciatore ha facoltà di scegliere l'effetto da impartire alla palla prima di scagliarla all'indirizzo del ricevitore (e non durante il lancio), quindi decidere in che punto del rettangolo indirizzarla. Il battitore osserva la traiettoria compiuta dalla palla (che nei suoi 60fps di animazione è così realistica da permettere di indovinare con buona approssimazione l'esatto punto di impatto sul rettangolo), sposta il segnalatore di battuta secondo il caso e sferra il colpo. Da notare che l'animazione della battuta varia automatica-



Grazie al supporto della licenza NPB (Nippon Professional Baseball) gli sviluppatori hanno riprodotto fedelmente non solo l'aspetto (sopra), ma anche le pose di battitori e lanciatori (sotto).



Sebbene la realizzazione del pubblico meriti più dedizione, gli stadi appaiono spettacolari nella loro ossequiosa riproduzione di quelli reali edificati sul territorio giapponese.

mente in accordo con la posizione dell'indicatore rispetto al terreno, vale a dire se la battuta è alta, la sciabolata verrà condotta più o meno all'altezza della spalla, se è bassa i gomiti si distendono, la schiena si piega e la mazza sfiora il terreno. (Queste sono solo le animazioni "estreme". Tutto quello che sta nel mezzo lo lascio alla vostra immaginazione.) L'impatto della palla con la mazza genera traiettorie diversificate in base ad un preciso calcolo del punto di contatto e delle forze fisiche in azione. E' raro, ma non infrequente, ad esempio, colpire la palla di striscio, con la parte bassa della mazza, e vederla schizzare sul piede del battitore con grande disappunto di quest'ultimo (adeguatamente palesato a mezzo apposita animazione finemente catturata). Come nella realtà, il giocatore in battuta non ha facoltà di decidere esattamente in che punto indirizzare la palla. Può solo decidere orientativamente se spedirla sul lato destro, sinistro o al centro del campo (impiegando rispettivamente i tasti ●, ■ e ✕). La fisica comportamentale e la teoria del caos faranno il resto. E nasce un problema. Il tempismo richiesto è altissimo. Colpire la palla nel modo giusto è un'impresa da pochi. Lunghe sedute di addomesticamento del sistema di battuta ricompensano il giocatore in maniera non del tutto proporzionale innescando infelici moti di frustrazione. Almeno all'inizio. Certo, è quello che succede anche nella realtà, ma in un videogioco è bello sentirsi padrone dell'azione e non vittima del caos. La CPU, di converso, approfitta del suo status indirizzando le palle dove vuole nella maggior parte dei casi, il che, inutile dirlo, impedisce di vincere senza armeggiare con opzioni relative al livello di difficoltà, o di handicap. Scegliendo la modalità di gioco Easy e abbassando arbitrariamente il livello prestazionale della squadra avversaria è possibile ottenere risultati migliori, addirittura vincere, ma la consapevolezza di riuscirci barando un po' impedisce di andarne pienamente fieri. Altre facoltà concesse dal sistema di controllo riguardano la parte tattica della partita. Agendo sui tasti dosali è possibile spostare la difesa, avvicinare i giocatori già sulla base a quella successiva o comandarne la corsa anticipata a palla ferma (salvo poi accettare l'eliminazione nel caso in cui il lanciatore se ne avveda…).

La componente sonora di **Gekikuukan** non sorprende, né delude. Resta semplicemente trascurabile. Se la telecronaca colora di incomprensibili commenti nipponici gli eventi agonistici (rafforzando l'illusione di assistere ad una reale partita di baseball alla NTV), l'apporto delle tifoserie sugli spalti è tutt'altro che apprezzabile. Due le modalità esistenti: mormorio di sottofondo e mormorio di sottofondo più forte. Niente di gravissimo di per sé, se non fosse per il fatto che la tifoseria sembra sottolineare solo i momenti in cui la palla è in gioco e non altri, marginali, comunque meritevoli di accesi commenti da parte del pubblico. Non è propriamente entusiasmante, ad esempio, colpire il battitore con la palla, vederlo cadere, massaggiarsi la parte dolorante, zoppicare, addirittura accennare un moto di stizza verso il lanciatore incauto, e sentire il pubblico indifferente, farsi i fatti suoi come se il lancio non fosse mai avvenuto. In parte deludente anche la latitanza delle grida dei giocatori in campo, muti quasi fossero offesi, costretti a giocare controvoglia, laddove in verità dovrebbero sbraitare come ossessi per incitare i propri compagni, o quanto meno dire "evviva!" in occasione degli home run (in questi casi l'unico grido entusiasta viene dal commentatore).

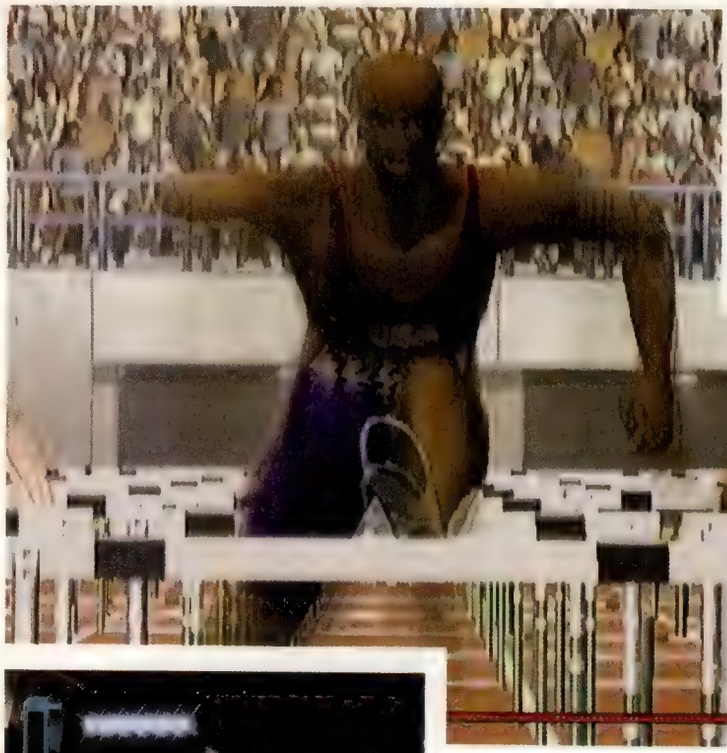
Gli aspetti negativi di **Gekikkukan** non si esauriscono qui, ma lo spazio a disposizione impedisce di approfondirli in questa sede. Si tratta comunque di difetti che raramente inficiano l'esito delle azioni, lasciando **Gekikuukan** godibilissimo e soprattutto apprezzabilissimo per tutti coloro che nutrono una profonda passione per questo sport (e le 500.000 mila copie vendute in Giappone dal giorno della sua commercializzazione lo dimostrano). Per gli altri non resta che la facciata, l'elevata qualità cosmetica, le splendide animazioni, l'incredibile varietà di queste ultime (ne avrò contate almeno quattro solo per i casi in cui la palla colpisce il corpo del battitore) e, più in generale, le potenzialità di verosimiglianza delle prossime produzioni sportive per PlayStation2 (rafforzate dall'altrettanto spettacolare NFL **Madden 2001**), come ad esempio il calcio, come ad esempio **Winning Eleven 5**…

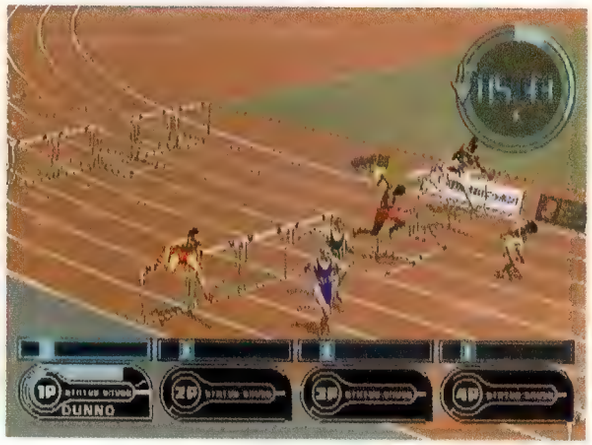
voto 7 su 10

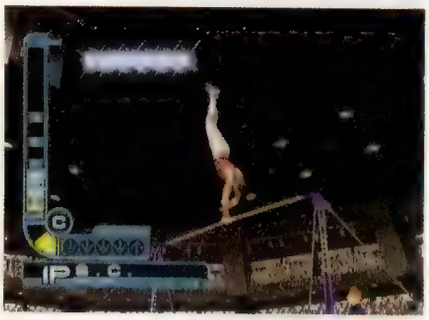
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE OSAKA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

Ganbare! Nippon! Olympic 2000

A distanza di diciassette anni dal primo **Hyper Olympic/Track and Field**, Konami ritorna a minacciare l'integrità dei nostri polpastrelli con l'ennesimo episodio della suo storico gioco multievento dedicato agli sport olimpici.







I replay offrono inquadrature particolarmente suggestive.

di diego**cortese**

Sponsorizzata dal Japanese Olympic Cometee, la versione giapponese di **ESPN International Track and Field** ha preceduto quella occidentale di un paio di mesi con il patriottico titolo **Ganbare! Nippon! Olympic 2000** (trad: Forza! Giappone! Olympic 2000). Un anticipo della data di uscita che, se da una parte ha permesso a Konami di meglio sfruttare l'hype scatenato dai giochi olimpici, non gli ha consentito di offrire al giocatore gli stessi contenuti della versione occidentale del gioco. Sin dalla prima schermata appare chiaro che Konami ha sacrificato la qualità dei contenuti del gioco in modo di poterlo commercializzare prima dell'inizio delle Olimpiadi. Il menù principale appare infatti piuttosto scarno presentando come uniche voci le opzioni, il medagliere e l'accesso diretto agli eventi. Quest'ultimo costituisce l'unica modalità di gioco disponibile, al contrario della versione americana che consentirà di affrontare l'intero gruppo di discipline come avveniva nei primi **Hyper Olympic** oppure sceglierle in modo casuale. Anche il numero delle discipline disponibili è caduto vittima della fretta di Konami di commercializzare il gioco. Anziché presentare dodici eventi sportivi, come nella versione americana (oltre a quelle dedicate alle altre console), **Ganbare! Nippon! Olympic 2000** ne contiene solo una decina. L'unico elemento di gioco a cui è affidato il compito di sostenere l'interesse del giocatore è l'Awards Mode che consente, tramite l'ottenimento di record e medaglie, di sbloccare nuove musiche, ma soprattutto le interviste agli atleti che hanno partecipato alle sessioni motion capture. Vi sono quindi pochi incentivi ad affrontare da soli il gioco una volta ottenute le medaglie necessarie a sbloccare le poche opzioni segrete, a parte quello di allenarsi in vista di eventuali sfide con gli amici. Mentre da soli ci si stanca in fretta, giocato assieme ad altre persone **Ganbare! Nippon! Olympic 2000** assume un valore ludico decisamente più elevato.

La meccanica di gioco dei vari eventi contenuti in questo nuovo **Hyper Olympic** rispecchia la tradizione di semplicità che da sempre ha caratterizzato la serie. La maggior parte degli sport utilizza il classico sistema basato sulla rapida pressione di due pulsanti per incrementare la velocità dell'atleta controllato. Un metodo indubbiamente arcaico e controverso, ma che riesce a simulare lo sforzo compiuto dagli atleti senza appesantire eccessivamente il sistema di controllo. Dei dieci eventi disponibili, solo i centro metri piani ed il nuoto femminile si giocano limitandosi a premere rapidamente un paio di pulsanti. Per quanto riguarda i centodieci metri ad ostacoli, il salto in lungo, il salto con l'asta, il lancio del giavellotto ed il sollevamento pesi è necessario premere un terzo pulsante, ed in alcuni casi anche la croce direzionale, con il massimo tempismo. Ad eccezione del sollevamento pesi, che in caso d'impiego di bilancieri molto pesanti richiede una resistenza da parte del giocatore eccessivamente elevata, nessuno dei suddetti eventi risulta particolarmente ostico da completare. Un discorso a parte va fatto per quanto riguarda gli esercizi alla barra orizzontale, il trap shooting e la ginnastica ritmica, la cui meccanica si differenzia notevolmente dagli eventi sportivi fino ad ora descritti. Fra i tre, sono gli esercizi alla barra orizzontale a presentare la meccanica più interessante. Si tratta di un sistema principalmente basato sul tempismo e sulla velocità di esecuzione di alcuni movimenti con la croce direzionale indicati sullo schermo. Per quanto risulti difficile trovare in questa struttura di gioco precisi riferimenti allo sport che intende simulare, risulta una piacevole variante al solito smanettamento dei tasti del pad. Meno convincente la rappresentazione del trap shooting, non tanto per il sistema di gioco quando per le regole di gara. Forse ritenendo questo sport piuttosto banale, KCE Osaka lo ha trasformato in un uno sparatutto in cui si devono colpire dai due ai quattro piattelli lanciati a breve

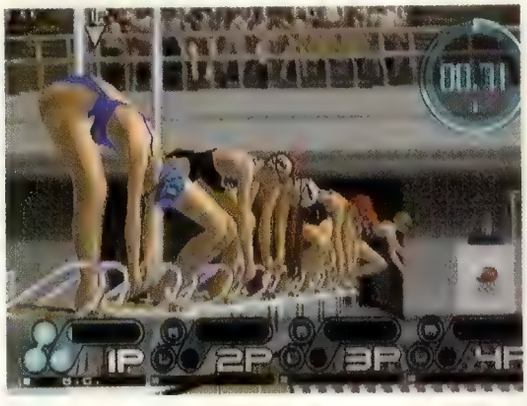
distanza di tempo. L'arma con cui si affronta questa prova nell'aspetto sembra un normale sovrapposto che però si comporta come un fucile semiautomatico con un serbatoio di sei colpi. Sarebbe stata preferibile una meccanica più rispettosa dello sport originale, magari compatibile con GunCon. Il più deludente degli eventi contenuti in **Ganbare! Nippon! Olympic 2000** è quello che ci incuriosiva maggiormente in quanto derivante dalla meccanica di gioco di **Dance Dance Revolution**. Come sospettavamo però, questa scelta si è rivelata fallimentare in quanto, a meno di non essere dotati dell'apposito tappetino, il gioco è completamente insulso. Premere con il pad le semplici combinazioni indicate su schermo risulta estremamente facile e soprattutto particolarmente noioso.

In occasione della sua apparizione alle fiere videoludiche, l'elemento del gioco che più a colpito i presenti era la sua realizzazione tecnica. La versione PlayStation2 di **Ganbare! Nippon! Olympic 2000** è la migliore dal punto di vista grafico tra quelle prodotte da Konami. I modelli poligonali utilizzati per rappresentare gli atleti denunciano una buona "scolpitura" delle parti anatomiche, coadiuvata dall'impiego di ottime texture, oltre che da un'attenta rappresentazione del loro abbigliamento. I punti di giunzione degli arti risultano evidenti solo in rari casi, specialmente legati alla ginnastica artistica. L'unica nota stonata nella realizzazione anatomica degli atleti riguarda i volti sui quali sono impresse smorfie la cui espressività lascia molto a desiderare. Decisamente più convincenti le animazioni, ricche sia in varietà che in fluidità. Per la loro realizzazione Konami si è avvalsa del supporto di diversi campioni olimpici, tra cui Maurice Greene ed Ato Bolton, riuniti alla LA Sport Arena per registrare 750 animazioni differenti. Questi atleti sono gli unici personaggi reali presenti nel gioco dato che la licenza ufficiale dei giochi è un'esclusiva Eidos. Presenta un livello di dettaglio tutto sommato accettabile la realizzazione degli stadi e dei personaggi di contorno, per quanto questi ultimi sembrano realizzati più su di una PlayStation che su di una PS2. Tra le componenti grafiche del gioco, la più curata è indubbiamente la presentazione degli eventi sportivi che gode di una scelta di inquadrature dal taglio televisivo che unisce spettacolarità a funzionalità. L'unica eccezione è costituita dal nuoto in cui la camera tende a seguire sempre gli atleti in testa costringendo i nuotatori più lenti a muoversi alla cieca. Splendidi effetti particellari e motion blur arricchiscono infine la rappresentazione degli eventi incrementandone il realismo visivo. Meno incisiva la componente sonora che si limita ai soliti effetti tipici delle varie specialità, alle voci del pubblico e a quelle degli annunciatori. Del tutto assente il commento parlato delle gare mentre i brani musicali sono decisamente poco ispirati.

In definitiva **Ganbare! Nippon! Olympic 2000** rappresenta una versione sacrificata per motivi di marketing di un gioco che già in origine non brilla per tecnicità e longevità. Per quanto migliore di **Sydney 2000** dal punto di vista della giocabilità e del fattore ludico dei singoli eventi, costituisce comunque un acquisto valido solo per gli appassionati dei giochi sportivi multievento dotati di un multitap per PS2 e tanti amici interessati a questo genere di titoli con cui giocare. Inutile dire che se avete intenzione di acquistare una PS2 americana o europea, vi conviene attendere la versione occidentale che almeno risulta più completa dal punto di vista strutturale.

voto **6 su 10**

Ogni evento è preceduto da un breve tutorial che riassume la meccanica di gioco.



Collezionando medaglie e record mondiali si possono sbloccare alcune interviste video agli atleti utilizzati per il motion capture.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **TEAM SOHO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

This Is Football 2

È passato un anno dall'uscita di **This Is Football**, e Sony ha deciso di tentare nuovamente di convincerci che soltanto la sua simulazione calcistica è capace di suscitare tutte le emozioni delle vere partite. Sarà riuscita nel suo difficile intento?

Il campionato scolastico costituisce indubbiamente una gradita e originale novità.

I colossali introiti generati da franchise come **FIFA**, **Winning Eleven** (**ISS Pro** per noi europei), **Perfect Striker** e, sebbene in misura minore, dalla serie **Actua Soccer** e dalle innumerevoli incarnazioni di **World League Soccer** costituiscono la testimonianza più attendibile ed evidente dell'incredibile popolarità delle simulazioni di calcio, letteralmente adorate dai videogiocatori di mezzo mondo sin dai tempi del Commodore 64. Per giustificare l'ingresso in campo di Sony, d'altra parte, una categoria videoludica deve poter garantire un riscontro economico più che adeguato, ed è proprio nel combattuto settore dei titoli calcistici che la divisione europea del gigante nipponico ha debuttato un anno fa con **This Is Football**, artefice di una buona prestazione in termini commerciali (più di 500.000 copie vendute) nonostante l'agguerrita concorrenza. Appare comprensibile, quindi, la reiterazione dell'assalto portato da Sony al mercato dei giochi dedicati al calcio, affidato ancora una volta a Team SOHO (già responsabile per **Total NBA**, oltre che per il primo **TIF**) e al suo **This Is Football 2**.

This Is Football, al tempo dell'uscita, aveva impressionato per il discreto livello dei risultati ottenuti dagli sviluppatori (che mai prima di allora si erano cimentati con il calcio su console), la cui inesperienza aveva però compromesso alcuni aspetti fondamentali per la perfetta riuscita della simulazione, come ad esempio l'intelligenza artificiale degli atleti controllati dalla CPU e la varietà delle giocate eseguite dagli avversari digitali. Con **This Is Football 2**, purtroppo, Team SOHO ha rimediato solo in parte a queste deficienze, ma il gioco è rimasto comunque immediato e divertente, anche se non può certo essere definito un capolavoro di complessità. Le squadre gestite da PlayStation, in altre parole, insistono nella ripetuta applicazione di un ridotto numero di schemi prefissati, il che sminuisce l'accuratezza della simulazione e rende gli avversari particolarmente vulnerabili nei confronti di determinate azioni, la cui corretta esecuzione porta spesso e volentieri al goal (è illuminante, in questo senso, il rapporto calci d'angolo battuti/reti segnate nel caso si decida di seguire una certa tattica, invero molto elementare). Il graduale incremento della difficoltà, inoltre, è ancora affidato allo stesso vecchio trucco (più si sale di livello, più diventa arduo togliere la palla agli atleti manovrati dalla CPU, indipendentemente dalla loro bravura e prestanza fisica) utilizzato in **This Is Football**, da cui il sequel ha fortunatamente ereditato anche la bravura dei portieri, ora più abili nelle uscite basse e nelle parate in due tempi. Non ha nulla a che vedere con il primo **TIF**, invece, la frequenza con cui la CPU commette falli più o meno gravi, finalmente portata ad un livello credibile (le punizioni a favore del giocatore erano una vera rarità nell'edizione precedente) che

di erikpede

permette tra l'altro di apprezzare appieno il chiaro metodo di gestione dei calci da fermo. Era proprio il sistema di controllo, del resto, il maggior vanto di **This Is Football**, che Team SOHO ha rivitalizzato con una benvenuta iniezione di velocità (il capostipite della serie non era esattamente un fulmine di guerra) e con un'accurata revisione dei passaggi, che pur conservando la peculiare struttura adottata in **TIF** sono stati resi più precisi ed efficaci. Anche l'esecuzione dei tiri ad effetto è stata semplificata, mentre la gamma delle azioni eseguibili è stata arricchita e include diversi tipi di dribbling, falli volontari, contrasti più o meno decisi, finte di vario genere, pallonetti, tuffi in piena area (che difficilmente riescono ad ingannare gli arbitri), triangolazioni, passaggi filtranti, colpi di testa, "bombe" al volo di prima intenzione, rovesciate, conclusioni basse, spostamenti della linea difensiva per l'attuazione del fuorigioco, cambi del giocatore attivo, accelerazioni e scatti con palla a seguire (la cui scarsa utilità è rimasta pressoché invariata).

This Is Football 2 si difende benissimo anche sotto il profilo delle opzioni e delle modalità di gioco, con un gran numero di competizioni a disposizione del giocatore (stagioni complete, campionati per squadre scolastiche con tanto di campi allestiti nei cortili, coppe continentali, confronti tra le migliori compagini del passato e tornei assimilabili alla Coppa del Mondo, alla Champions League e alla Coppa UEFA) e una vasta selezione di squadre di club e rappresentative nazionali provenienti da tutto il mondo. È poi possibile scegliere la propria tattica da una lista piuttosto nutrita ed è addirittura concessa l'adozione di quattro diverse strategie da cambiare "al volo" nel corso della partita; i nomi dei calciatori, ovviamente, sono quelli reali, ma la somiglianza tra i veri eroi degli stadi e le loro controparti digitali è davvero "debole" nella maggior parte dei casi. Questo ci porta a parlare della grafica di **This Is Football 2**, che al di là delle sopraccitate imperfezioni nella riproduzione degli atleti (i cui volti continuano ad essere altamente discutibili, come si ebbe già modo di dire nella recensione di **TIF**) offre uno spettacolo decisamente gradevole. Gli stadi sono impressionanti nella loro imponenza, gli effetti atmosferici creano la giusta er...atmosfera, l'illuminazione funziona egregiamente, le animazioni sono sufficientemente fluide e ben raccordate e gli uomini in campo, pur con tutte le riserve appena espresse, godono di un livello di dettaglio visibilmente superiore a quello messo in mostra dalla prima edizione, superata da **TIF 2** anche per quanto riguarda la pulizia dei rivestimenti. Dispiace, a questo punto, constatare che l'audio non ha subito miglioramenti degni di nota (la telecronaca di Bruno Longhi diventa presto ripetitiva, il pubblico manca di potenza e gli effetti sonori sono talvolta poco realistici) e che i tempi, in fin dei conti, sono cambiati: **This Is Football 2** è infatti un gioco semplice e divertente, esattamente come lo era il suo predecessore, ma l'avvento di un capolavoro come **ISS Pro Evolution** ha ridefinito i parametri in base ai quali si giudicano le simulazioni calcistiche e ciò impedisce al titolo prodotto da Sony di andare oltre la sufficienza...

voto 6 su 10

*La modellazione degli stadi tridimensionali è davvero eccellente, ma del resto lo era già in **TIF***

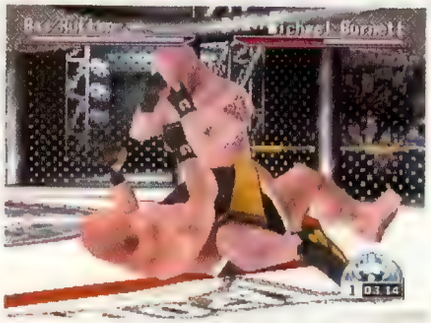
IL PRIMO IN ITALIA SPECIALIZZATO ESCLUSIVAMENTE NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA!
DISSEA
COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - NINTENDO 64
PLAYSTATION - PC
Tutte le novità, da tutto il mondo, per voi!
Competenza - Max Serietà
Velocità - Convenienza.
PERMUTA E VENDITA USATO
Tel 0348 5189936 - 0339 7408922
GADJET E PUPAZZERIA ORIGINALI GIAPPONESI
ECCO IL NOSTRO SITO!
www.geocities.com/tokyo/club/7846
Orari apertura: LU-SA ore 9.30/19.30. Contattaci telefonicamente o per e-mail: odissea2000@usa.net

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CRAVE ENTERTAINMENT** SVILUPPATORE **OPUS CORP.** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Ultimate Fighting Championship

A volte la realtà supera di gran lunga la fantasia; dopo aver assistito a un incontro del torneo **Ultimate Fighting Championship**, nessun picchiaduro vi sembrerà poi così violento.

I calci e i pugni sono importanti al fine di stancare l'avversario, ma è con le prese e le chiavi articolari che si vincono gli incontri.



La grafica, soprattutto per quanto riguarda le ambientazioni, è veramente mediocre.

Che il mondo sia pieno di pazzi è risaputo, ma di tanto in tanto spuntano ancora persone in grado di stupire per la loro follia; prendete ad esempio i combattenti iscritti allo Universal Fighting Championship. Sono giganteschi e super palestrati atleti, esperti in arti marziali e in altre discipline di combattimento che si affrontano in incontri senza esclusione di colpi in cui pugni, calci e mazzate di vario genere (di una violenza incredibile, guardare l'introduzione per credere) sono utilizzati per stendere, e alcune volte ferire in maniera piuttosto seria, l'avversario e vincere l'incontro.

Una manifestazione del genere non poteva certo sfuggire agli occhi delle software house interessate a realizzare un picchiaduro, pronte a tutto pur di trovare qualche nuovo spunto e qualche licenza prestigiosa da accompagnare alle nuove produzioni; ad acquisire i diritti in esclusiva è stata Crave Entertainment che, purtroppo, non è però riuscita a creare un titolo particolarmente curato e divertente. Accesa la console, dopo aver assistito al solito filmato introduttivo in cui si possono ammirare le evoluzioni di alcuni dei più famosi combattenti, si passa al menu di selezione delle opzioni, caratterizzato dalla presenza di una buona gamma di modalità di gioco, peraltro non particolarmente originali o innovative (la solita serie di tornei, la possibilità di sfidare un amico e di creare un lottatore dal nulla). Una volta operata la propria scelta e selezionato un personaggio tra quelli disponibili (ognuno dotato di una diversa tecnica di combattimento) si passa finalmente sul ring, di forma ottagonale e recintato per non permettere ai lottatori di uscire e di allontanarsi. Anche in conseguenza della conformazione e delle dimensioni del ring gli incontri sono molto rapidi e veloci e richiedono una discreta tecnica e preparazione. Se infatti è vero che di tanto in tanto si possono anche vincere dei match eseguendo solo combinazioni di calci e pugni, nella maggior parte dei casi questa tattica porta a una misera e netta sconfitta; i lottatori controllati dalla console sono infatti dotati di una discreta intelligenza artificiale e utilizzano le prese (mosse fondamentali per portare a termine in maniera positiva un incontro) con estrema sapienza e precisione.

Una volta bloccato a terra un avversario, oltre a poterlo colpire ripetutamente con violentissimi pugni, si possono eseguire delle prese e delle chiavi articolari in grado di causare in pochi secondi la resa del malcapitato avversario.

Ultimate Fighting Championship non è quindi un picchiaduro convenzionale e, proprio per questo motivo, potrebbe non incontrare il favore del pubblico; la struttura di gioco abbastanza particolare, che predilige la sostanza alla spettacolarità, è poi accompagnata da una realizzazione tecnica tutt'altro che impeccabile soprattutto per quanto riguarda la definizione dei lottatori e dei fondali (assolutamente orribili). Più positivo invece il giudizio sulle animazioni, abbastanza fluide e sull'accompagnamento sonoro, non eccelso ma sempre in tema; la valutazione finale, elevata ma non elevatissima, rispecchia quindi tutti questi elementi e, concludendo, l'acquisto di **Ultimate Fighting Championship** è consigliato agli appassionati del genere che stanno cercando qualcosa di un po' diverso dal solito.

voto **7 su 10**

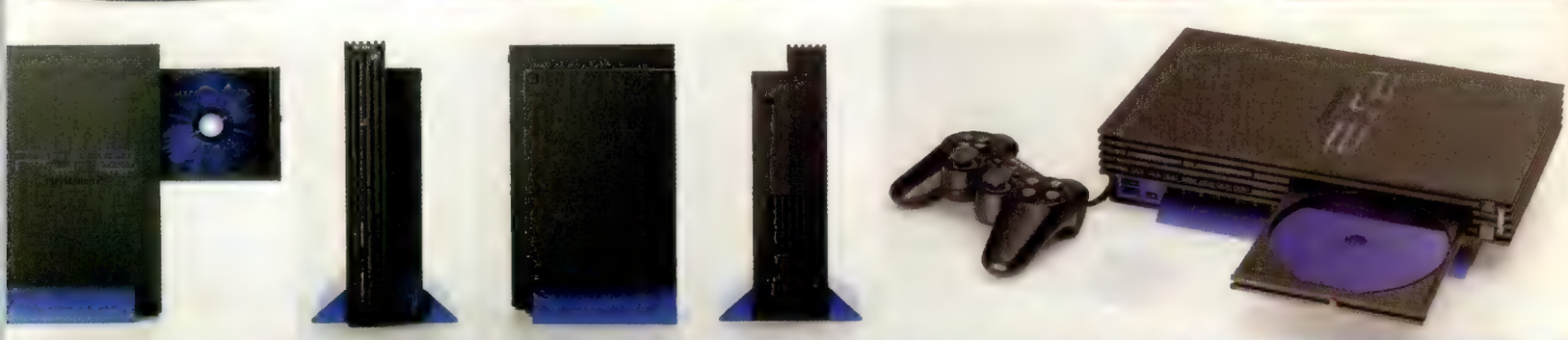
di marcoravetto

SOFTWARE NEWS TRADING

DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI IN TUTTA ITALIA

VIA DELEDDA 18 - MONCALIERI TEL.011/689.27.40 FAX.011/681.11.31 eMAIL: sntrading@inwind.it

GAME BOY COLOR POKÉMON · NINTENDO 64 · Dreamcast · PlayStation · PlayStation 2



METTETELA COME VOLETE.....SARA' SEMPRE LA CONSOLE PIU' POTENTE.....

LA POTENZA E' NULLA SENZA IL SOFTWARE.....ECCO LA LISTA DEI MIGLIORI GIOCHI IN ARRIVO!

RISERVATO AI SIGG. RIVENDITORI: CERCHI UN DISTRIBUTORE DI VIDEOGIOCHI FORNITO, AFFIDABILE, VELOCE ED ECONOMICO? METTICI ALLA PROVA E RICHIEDI SUBITO IL NS. LISTINO ALLO 011/689.27.40.

MicroStore
VIDEOGAMES NUOVI ED USATI GARANTITI
VIA G. MEDICI, 113
TORINO
ASSISTENZA TECNICA IN SEDE E PER OGNI TIPO DI CONSOLE

La Playstation2
e tutte le ultime novità le trovi nei seguenti punti vendita specializzati e indipendenti. Cerca quello vicino a casa tua!

VIDEOSTORE
VIDEOGAMES-MULTIMEDIA-COMPUTERS
via Valobra, 83
CARMAGNOLA-TO

CELLULAR PLANET
VIDEOGIOCHI
TELEFONIA
TV - DIGITALE
GIAVENO-TO
via Maria Ausiliatrice,16

TAMOTAM
videogames
www.tamotam.it
FOSSANO-CN
via Merlo,27

GAMES3
VIDEOGAMES PAL E D'IMPORTAZIONE
ACCESSORI-GADGETS
INTERNET POINT
E MOLTO ALTRO....
MESTRE-VE
Via Piave 115/C
Tel. 041/923.658

La Piramide
VIDEOGAMES
Videogiochi, console, accessori
riparazioni, assistenza, soft-air
elaborazioni fotografiche
WWW.LAPIRAMIDE.NET
QUARRATA-PT
Tel.&Fax. 0573/774.190
via della

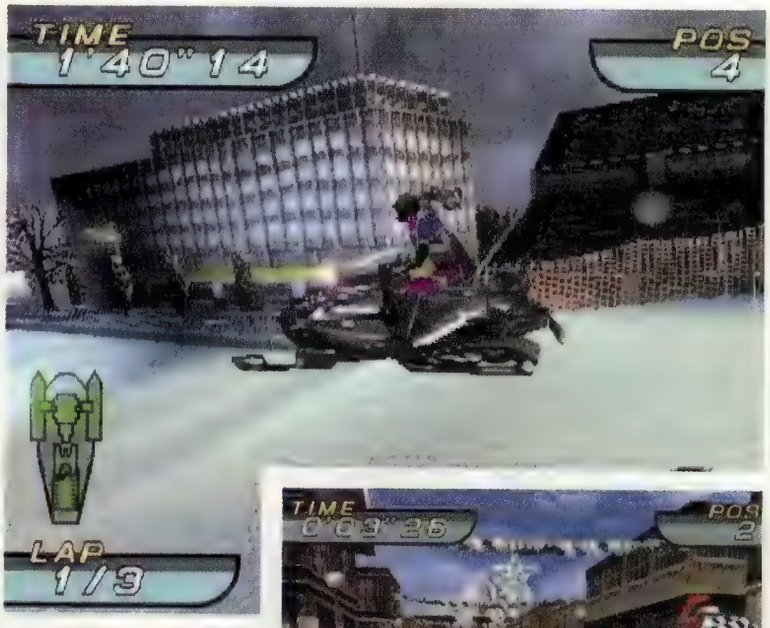
SOFTWARE-NEWS
Vieni a trovarci e scegli le ULTIME NOVITA' fra gli oltre 1000 titoli a disposizione a prezzi scontatissimi.
PLAYSTATION 1 E 2 - DREAMCAST - GAMBOY - N64
Via G. Deledda 18
MONCALIERI-TO

PENTANET
COMPUTER E TELEFONIA
CORSO TRAPANI, 51 - TORINO
Visita il Nuovo Punto Vendita
a VIGONE (TO) in Piazza Palazzo Civico, 9
TORINO
Tel. & Fax. 011/385.34.00

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CRAVE ENTERTAINMENT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Sno-Cross

Riuscirà **Sno-Cross** a ripetere il successo di **Sled Storm**, primo titolo per PlayStation dedicato alle corse su motoslitte? La risposta a questa domanda è nella recensione che segue...



di marco**ravetto**

Correre a tutta velocità su un'ampia distesa di neve, sentendo il vento sulla faccia e scaricando a terra la potenza del motore di una slitta da neve deve essere una sensazione esaltante; correre su una slitta da neve su un percorso stretto e irto di ostacoli, pur ugualmente emozionante, deve essere invece molto pericoloso, almeno a giudicare da quanto abbiamo potuto vedere in **Sno-Cross**, ultima produzione di Crave Entertainment per PlayStation.

Una volta preso in mano il pad e iniziata la prima gara la sensazione iniziale è di confusione mista a sgomento; la slitta infatti sembra dotata di vita propria e tra sottosterzo, sovrasterzo e problemi di tenuta di strada è veramente difficile riuscire a rimanere in pista e mantenere il contatto con i piloti controllati dalla console. La situazione sembra migliorare con il progredire del gioco anche se, una volta raggiunti i percorsi più avanzati e conquistate slitte aggiuntive si presentano nuovi problemi; a causa della presenza di un evidente effetto nebbia, e visto l'incremento della velocità massima, diventa sin troppo difficile seguire il percorso e, l'unica possibilità di vittoria consiste nell'imparare a memoria la conformazione di ogni tracciato e di anticipare tutte le curve e gli ostacoli presenti. Inoltre, gli scontri e gli incidenti danneggiano non poco la slitta, che può essere riparata solamente al termine di ogni gara; il problema è che per rimetterla a posto sono necessari dei soldi, che si possono guadagnare solamente arrivando nelle prime posizioni, eventualità praticamente impossibile se si dispone di un mezzo danneggiato. Si innesca quindi una sorta di perversa spirale che si conclude con la scritta Game Over quando il povero giocatore si trova ormai con una slitta inutilizzabile con cui è impossibile riuscire a ottenere qualunque tipo di risultato.

Il confronto con **Sled Storm**, miglior produzione del genere attualmente in circolazione, è quindi decisamente a favore di quest'ultimo che, oltre a una giocabilità decisamente superiore, può contare anche su una migliore realizzazione tecnica; in **Sno-Cross**, infatti, la velocità dello scrolling è ottenuta a scapito della visibilità e, nei momenti in cui la nebbia è meno fitta, l'effetto draw-in è abbastanza evidente, con parti del fondale che si formano a poca distanza dal giocatore. Le slitte, peraltro non particolarmente complesse, sono globalmente ben realizzate e animate, anche se una maggiore varietà avrebbe senza dubbio giovato. L'aspetto migliore del titolo prodotto da Crave è l'accompagnamento sonoro che si avvale di effetti e di musiche particolarmente azzeccate e che creano la giusta atmosfera.

In definitiva **Sno-Cross** è un titolo in cui sono presenti diverse caratteristiche interessanti, che passano purtroppo in secondo piano quando si notano alcuni difetti nella meccanica di gioco e nella struttura; se volete quindi guidare una slitta a tutta velocità su distese innevate, e non avete la possibilità di farlo realmente, **Sled Storm** rimane ancora la scelta migliore.

voto 5 su 10

In questa strana sub-modalità di gioco il giocatore deve scalare con la slitta una montagna nel più breve tempo possibile.

TBWA / BDDP

Signore e Signori,
è arrivata Ms. Pac-Man.

MS. PAC-MAN MAZE MADNESS. La versione più attraente di Pac-Man.

LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA

SOLO PER PLAYSTATION.

namco

C'è una novità in vista per tutte le famiglie di Pac-maniaci: è Ms. Pac-Man Maze Madness. C'è da liberare la Pac-Land dalle Forze del male, raccogliendo le quattro gemme della virtù. Come dite? È una femmina? Bene, è proprio perché è una femmina che ha molti poteri in più. E poi, tutto quello che fa Pac-Man lo fa anche Pac-Woman, però molto meglio!

TUTTI I SOFTWARE PLAYSTATION SONO COMPATIBILI CON PSone.

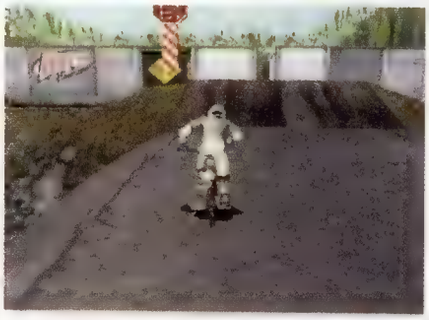
PSone

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.
www.playstation.it. MS. Pac-Man Maze Madness™ & © 1980, 1981, 2000 Namco Ltd. All rights reserved. Namco is a trademark of NAMCO LTD.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **Z-AXIS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Dave Mirra Freestyle BMX

Quanto contano fattori come grafica e longevità in confronto al puro divertimento? Poco, secondo Acclaim e Z-Axis, e giocando **Dave Mirra Freestyle BMX** non si può non essere d'accordo con loro...

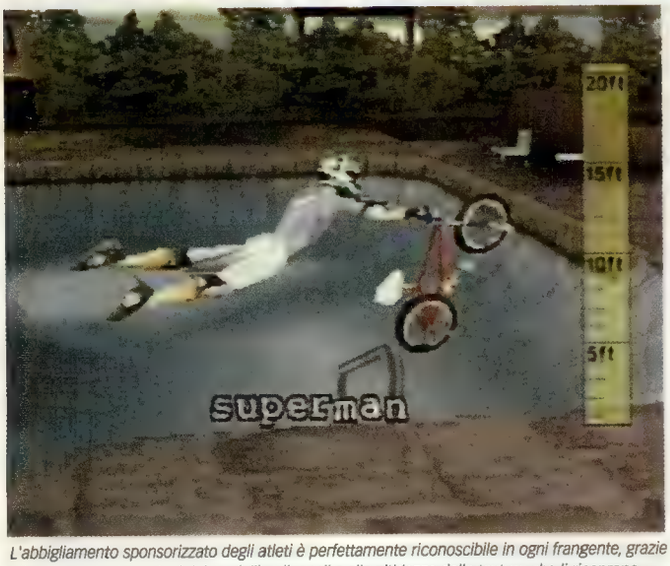


Le ringhiere e le staccionate sembrano quasi "attirare" la bicicletta del giocatore, in modo da non complicare troppo le operazioni di allineamento che precedono le scivolate.

di erikpede

Nonostante un buon 90% del "codice genetico" del neonato filone delle simulazioni di BMX provenga da **Tony Hawk's Skateboarding**, Activision non è riuscita ad approfittare della situazione e ad occupare per prima questa nuova e promettente nicchia di mercato. Il suo **Mat Hoffman's Pro BMX** (derivato per l'appunto dal motore di **THS**) è stato infatti battuto sul tempo da **Dave Mirra Freestyle BMX** di Acclaim, nato a sua volta dall'esperienza maturata dai designer di Z-Axis durante la programmazione del misero **Thrasher: Skate and Destroy**. Con quest'ultimo, fortunatamente, la simulazione di BMX supportata e approvata dal leggendario Mirra (10 volte campione del mondo di questa specialità) non condivide praticamente nulla, tanto da finire per avere dalla sua non solo il fattore tempestività, ma anche una struttura molto interessante e un gameplay di prim'ordine che ne fanno un titolo dotato di una personalità ben precisa, e non una semplice versione su due ruote dei giochi dedicati allo skateboard che attualmente vanno per la maggiore.

Pur condividendo molte delle caratteristiche essenziali di titoli come **Tony Hawk's Skateboarding** e **Grind Session**, l'ossatura di **Dave Mirra Freestyle BMX** si distingue per la ricercatezza di alcuni particolari; gli elementi di base sono più o meno gli stessi "inventati" da Activision e Neversoft, ma le variazioni sul tema studiate da Z-Axis riescono ad essere abbastanza originali da meritare un plauso. La modalità di gioco principale, denominata ProQuest, costituisce l'equivalente dell'opzione Career dei due **THS** e mette il giocatore di fronte ad una nutrita serie di prove di difficoltà crescente, i cui biglietti d'ingresso vanno guadagnati a suon di vittorie. Anche in questo caso l'utente può scegliere il proprio asso preferito (tra i funamboli messi sotto contratto da Acclaim per fare compagnia a Dave Mirra figurano autentici "eroi" del calibro di Ryan Nyquist, Chad Kagy e Mike Laird) e l'equipaggiamento da sfruttare in gara, la cui validità aumenta di pari passo con le competizioni concluse con successo; tale equipaggiamento, da parte sua, si compone di un set completo di abbigliamento rigorosamente sponsorizzato (Haro, Specialized e Adidas dovrebbero essere nomi noti a tutti gli appassionati di sport in generale e di ciclismo estremo in particolare) e di un'indispensabile bicicletta, le cui specifiche tecniche influenzano le prestazioni dell'atleta impegnato a domarne le imprevedibili reazioni. Una volta operate le scelte del caso, ovviamente, si passa alle competizioni, ambientate all'interno di dodici locazioni (alcune delle quali riproducono fedelmente parchi realmente esistenti, come l'Eastwood Ramp Park di proprietà dello stesso Dave Mirra) e suddivise in due categorie. La prima ospita le gare in cui il giocatore è chiamato a misurarsi contro gli avversari, da battere tramite l'esecuzione di figure abbastanza spettacolari da garantire le votazioni migliori nelle due *manche* che gli atleti sono chiamati a disputare. La seconda categoria, invece, propone tre gruppi di sfide (studiate rispettivamente per i principianti, gli esperti e i professionisti) per ciascuno dei livelli che ne fanno parte; ognuno dei gruppi contiene quattro obiettivi da raggiungere, che portano a dodici il totale dei traguardi a cui puntare in ogni livello. Niente di particolarmente innovativo o esaltante, a prima vista, se non fosse che Z-Axis ha dato ampio spazio alla fantasia al momento di progettare le "missioni", che risultano alla fine il vero punto di forza di **Dave Mirra Freestyle BMX**. La varietà e l'ingegnosità delle sfide pianificate dagli sviluppatori è davvero invidiabile, e ha come risultato immediato una brusca (e benvenuta) impennata del divertimento, che arriva alle stelle mentre si è totalmente assorbiti nel tentativo di scoprire aree segrete del livello in corso, raggiungere tetti apparentemente inarrivabili, scivolare sui cavi dell'alta tensione, balzare oltre un treno in corsa, eseguire una rotazione di novecento gradi, sfondare una grossa finestra, coprire in volo lo spazio che divide due ringhiere poste l'una di fronte all'altra, percorrere un filo per l'asciugatura del bucato, ottenere un certo punteggio, portare a termine un trasferimento in acrobazia tra due rampe, scavalcare una staccionata per poi cadere nel vuoto per parecchi metri e altro ancora. E non è tutto, perché ogni sin-



L'abbigliamento sponsorizzato degli atleti è perfettamente riconoscibile in ogni frangente, grazie alle generose dimensioni dei modelli poligonali e alla nitidezza delle texture che li ricoprono.

gola locazione presenta una tabella che raccoglie le prestazioni migliori in diverse specialità (lunghezza e altezza dei salti, durata delle scivolate sugli ostacoli, prolungamento delle derapate con la ruota posteriore bloccata, metri coperti su una ruota sola e via dicendo), per la gioia di coloro che in un gioco vogliono scoprire e conquistare davvero tutto.

Avere a disposizione tanto ben di Dio e non poterne usufruire per colpa di un sistema di controllo inadeguato sarebbe probabilmente atroce, ma Z-Axis ha fatto del suo meglio per non mettere gli utenti di **Dave Mirra Freestyle BMX** di fronte ad una spiacevole situazione di questo genere. Anche se dopo aver provato **Tony Hawk's Skateboarding 2** i comandi del gioco Acclaim non appaiono più come il capolavoro di prontezza descritto in sede di anteprima, le innumerevoli qualità dei controlli implementati dai programmatori rimangono inconfutabili. Alla buona rapidità nella risposta alle sollecitazioni e alla discreta precisione, si accompagnano la flessibilità e la razionalità degli schemi impostati dai designer, che hanno saggiamente evitato di limitarsi a copiare i tradizionali comandi delle simulazioni di skateboard e li hanno arricchiti con l'inserimento di una gradita novità, battezzata (non senza una certa enfasi) "pulsante modificatore". La brillante trovata di Z-Axis permette di aggiungere variazioni di entità più o meno sostanziosa alla maggior parte delle acrobazie per mezzo della semplice pressione di un tasto, che può essere utilizzato anche da solo per ricorrere a figure più semplici e meno rischiose; è inoltre possibile concatenare le evoluzioni compiute in volo e completarle con scivolate di vario tipo, a cui si possono far seguire dei "manual" (recentemente apprezzati in **THS 2**) finalizzati a collegare due o più sequenze che risulterebbero altrimenti slegate. Il tutto è assai facile da capire e assai meno facile da sfruttare a fondo, sia perché padroneggiare tutti i trick disponibili (circa 1300, comprese le variazioni di cui sopra) richiede un po' di tempo, sia perché le procedure da seguire nelle fasi precedenti ai salti sono leggermente diverse da quelle di **THS**, a cui tutti dovrebbero essere abituati da un bel pezzo. In aiuto del giocatore, ad ogni modo, viene la clemenza del rilevamento delle collisioni, dispostissimo a perdonare atterraggi non proprio perfetti e allineamenti tutt'altro che esemplari con le ringhiere da percorrere in scivolata: con un buon joypad e dei riflessi altrettanto buoni, in sintesi, ci si può esibire in sequenze molto lunghe e spettacolari dopo un periodo di apprendistato relativamente breve, a tutto vantaggio dell'immediatezza e (serve ripeterlo?) del divertimento.

La realizzazione tecnica di **Dave Mirra Freestyle BMX**, purtroppo, non si pone sullo stesso livello del gameplay, ma questo non vuol dire che sia da buttare via. A fronte di qualche rallentamento, di una telecamera virtuale che ogni tanto va per conto suo e di alcuni problemi nell'aggiornamento delle texture e dei poligoni di maggiore estensione, il motore scritto da Z-Axis presenta un'efficace illuminazione dinamica, un'ottima scelta delle tinte, un'apprezzabile vastità degli ambienti, un gran numero di oggetti su schermo e una buona modellazione degli atleti, valorizzati dalla fluidità dei movimenti (che nel caso delle cadute si avvalgono di una versione aggiornata del sistema di animazione scheletrica SDS, già apparso in **Thrasher: Skate and Destroy**) e dalle ragguardevoli dimensioni complessive. Belli anche i replay, gli effetti sonori e i brani musicali inseriti nella colonna sonora, che vanta la partecipazione di Cypress Hill, Sublime e Rancid, e si sposa alla perfezione con l'atmosfera di un gioco che, pur essendo partito dalla scomoda posizione di outsider, intrattiene ed appassiona come pochi altri. La grafica non fa urlare al miracolo (ma non soffre nemmeno di problemi insopportabili, se è per questo) e la longevità, aiutata solo in parte dalla presenza di un'ampia gamma di modalità per due giocatori, non può certo essere quella di un RPG, ma ciononostante Activision dovrà faticare parecchio per mettere insieme un prodotto più valido e divertente di **Dave Mirra Freestyle BMX**.

voto 8 su 10

La complessità delle acrobazie eseguibili in volo dipende anche dalla scelta del tempo per il salto, la cui altezza è di fondamentale importanza ai fini del concatenamento del maggior numero possibile di figure.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCI** SVILUPPATORE **KUNG FU GAMES** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Mille Miglia

Uscendo dalla curva, le ruote della fuoriserie emisero uno stridio assordante, il pilota passò rapidamente dalla seconda marcia alla terza e poi alla quarta, e la vettura affrontò il rettilineo alla folle velocità di... er, 100 chilometri all'ora...

I programmatori di Kung Fu Games hanno fatto in modo che ogni vettura del gioco si comporti proprio come la sua controparte reale: un po' più di fantasia forse non avrebbe guastato...

*In **Mille Miglia** sono disponibili 18 macchine, alcune delle quali devono essere "sbloccate" vincendo diversi stage nella modalità Campionato.*

Il genere dei videogiochi automobilistici ha avuto un'importanza fondamentale nella lunga esistenza di PlayStation: la console Sony in cinque anni è stata letteralmente sommersa da titoli "a quattro ruote", il cui livello qualitativo è stato quantomai altalenante. Da quando Namco ci ha regalato l'eccellente conversione di **Ridge Racer**, non è passato mese senza che qualche publisher lanciasse sul mercato l'ennesimo racing game. Abbiamo così potuto deliziarci con capolavori come i due **Gran Turismo** di Polyphony Digital, discutere sulla controversa meccanica di gioco dei vari episodi di **Ridge Racer** e scandalizzarci di fronte alla miriade di titoli automobilistici mediocri che hanno affollato gli scaffali dei negozi in questi anni, primi fra tutti i vari giochi di Formula 1, uno identico all'altro.

Ultimo rappresentante del genere racing è questo **Mille Miglia** di SCi, titolo ovviamente basato sulla celebre competizione nostrana: in realtà oggi la Mille Miglia non è niente più di una manifestazione folcloristica, atta a mostrare delle fantastiche quattroruote di 50 anni fa tenute in perfette condizioni da una serie di collezionisti, ma qualche decennio or sono la competizione era cosa seria ed è proprio a quel periodo che si rifà il titolo sviluppato dai programmatori britannici di Kung Fu Games. Prova ne è il fatto che a fare da consulente al team d'oltremanica è stato chiamato addirittura Stirling Moss, vero veterano della gara italiana.

Mille Miglia vanta quattro modalità di gioco principali, quantomai fantasiose: Arcade, Time Trial, 2 Players e Campionato. Inutile la descrizione delle stesse. In ogni modalità vi troverete a competere nel periodo che va dal 1927 al 1957, con le gare divise in tre differenti ere temporali (1927-1930, 1931-1945 e 1946-1957). Ovviamente la lista delle auto disponibili farà la felicità di qualsiasi appassionato d'epoca: le 18 auto disponibili vanno da veri miti del passato come la Bugatti Type 59 ad automobili il cui design può essere apprezzato ancora oggi, come la Porsche 356 Roadster. Gli sviluppatori inglesi hanno cercato di programmare il sistema di controllo e le routine fisiche in modo che ogni vettura fosse diversa dall'altra e che il tutto fosse il più realistico possibile. Ed è qui che vengono i primi problemi: la pesantezza delle vetture (queste quattroruote pesavano come una portaerei), riproposta alla perfezione, e la poca manovrabilità dei mezzi rendono il gioco parecchio

di simonecrosignani

frustrante nelle prime partite. I videogiocatori cresciuti a **Ridge Racer** e **Colin McRae Rally** sicuramente molleranno il colpo dopo pochi minuti di gioco, ma anche i piloti più esperti faranno fatica a tenere sotto controllo questi pachidermi su ruote, in particolare le vetture risalenti alla classe A, antecedenti il 1930, che hanno lo stesso raggio di sterzata di un TIR a sei assi. Come se questo non bastasse, gli avversari si rivelano più infidi di Sergio del Grande Fratello, e portare a termine vittoriosi la Mille Miglia è un'impresa di proporzioni titaniche: primeggiare nei dieci stage in cui è divisa la competizione richiede un perfetto controllo del veicolo selezionato e un po' di fortuna nell'evitare gli "attacchi" delle quattruote controllate dalla CPU, il cui comportamento appare talvolta casuale.

La fisica delle macchine non è l'unico problema che attanaglia il titolo di SCi. Esteticamente **Mille Miglia** non è nemmeno lontanamente paragonabile ai paradigmi del genere, anche se gli screenshots diffusi in questi mesi sembravano rivelare il contrario: il frame rate è decente, ma le ambientazioni sono piuttosto ripetitive e la mancanza di definizione delle texture è quantomai fastidiosa. Il tutto risulta assai evidente nella modalità a due giocatori, dove fanno la propria comparsa in maniera massiccia draw-in e bad clipping, sebbene sulla pista siano presenti due sole macchine. Leggermente superiore il sonoro, anche grazie all'inclusione di alcuni brani dei Primal Scream, particolarmente azzeccati.

Concludendo, è innegabile che i programmatori di Kung Fu Games abbiano tentato di realizzare un racing game dal concept classico, ma con l'elemento "innovativo" dei veicoli di una cinquantina d'anni fa. Ciò nonostante, tolto il fascino di alcuni dei mezzi a disposizione, **Mille Miglia** ha davvero poco di nuovo da offrire al giocatore e la mancanza di un comparto estetico di prim'ordine non contribuisce a rendere il titolo appetibile a un pubblico che sta ormai contando i giorni all'uscita di PlayStation2 e di racing game di ben altro calibro come **GranTurismo 3**. Intendiamoci, in questi mesi abbiamo visto ben di peggio (**London Racer** anyone?), ma l'impressione è che, tolto **Vanishing Point**, il genere automobilistico abbia ormai ben poco da offrire sul vetusto hardware di PlayStation...

voto 7 su 10

La modalità campionato è divisa in dieci livelli, la metà delle quali sarà disponibile solo dopo aver portato a termine con successo i primi cinque.

Il livello montano, ricco di curve e controcurve, si rivela alquanto impegnativo: purtroppo dimostra anche piuttosto evidentemente i limiti del motore 3D del gioco. .

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

F1 Championship Season 2000

La puntualità di Electronic Arts è indubbia; come ogni anno, infatti, l'autunno ci porta una nuova versione di **F1 Championship**. Peccato solo che i risultati non siano sempre dei migliori...

*Il controllo della vettura rappresenta il principale difetto di **F1 Championship Season 2000**.*

di marco**ravetto**

Controllando la lista di titoli in uscita su PlayStation da ora a Natale non si può non notare che, malgrado il campionato di Formula 1 sia ormai finito da un paio di settimane (con il ritorno alla vittoria, finalmente, della Ferrari), il numero di simulazioni dedicate proprio a questo genere di competizioni non sembra destinato a diminuire; peccato che, nella maggior parte dei casi, si tratti di nuove edizioni di titoli ormai disponibili da anni e che, spesso, le novità e le migliorie siano troppo limitate e non offrano spunti sufficienti a giustificarne l'acquisto. A questa categoria appartiene a pieno titolo **F1 Championship Season 2000**, ultimo nato di casa Electronic Arts; a una prima e superficiale analisi è difficile capire quali siano i problemi che affliggono questa nuova produzione automobilistica ma, dopo aver notato la totale mancanza di novità e di migliorie nel settore delle opzioni (l'unico elemento degno di menzione è l'aggiornamento dei roster dei team alla stagione appena conclusa) e dopo aver messo a punto la propria macchina, bastano un paio di giri su uno qualunque dei tracciati disponibili per rendersi conto che **F1 Championship Season 2000** ha dei seri problemi a livello strutturale, e che la meccanica di gioco del titolo Electronic Arts avrebbe bisogno di una serie di modifiche.

Il primo aspetto che necessita di una regolata e che dovrebbe essere quasi completamente riprogrammato è il sistema di controllo: la risposta ai comandi, qualunque sia il livello di difficoltà selezionato o l'opzione di gioco prescelta, non è delle migliori e riuscire a controllare le reazioni della macchina è spesso una vera e propria impresa. Solamente discreta l'intelligenza artificiale dei piloti controllati dalla console dato che soltanto impostando le opzioni al massimo del realismo si affronta una sfida di buon livello, in grado di mettere alla prova le capacità dei più esperti appassionati del genere. La realizzazione tecnica è un contrasto tra luci (il sonoro) e ombre (la grafica); malgrado la scarsa definizione dei fondali e delle macchine, nei momenti più caotici sono presenti numerosi e continui rallentamenti che infastidiscono non poco lo svolgimento della prova. Si mantiene, invece, sempre su buon livello l'accompagnamento sonoro che, oltre ai classici rumori di fondo, si avvale della telecronaca di Ivan Capelli che sottolinea con discreta precisione e puntualità le varie situazioni di gioco e i principali eventi che accadono in pista.

La presenza di un buon numero di modalità di gioco, tra cui segnaliamo l'immancabile split screen (con relativa diminuzione della fluidità dello scrolling e della definizione dell'immagine) e la modalità Scenario, in cui rivivere alcune tra le più emozionanti situazioni di gara della stagione appena conclusa, non possono certo ribaltare le sorti e la valutazione di titolo nel suo complesso deludente e che, come se non bastasse quanto è già stato scritto fino ad ora, deve vedersela con l'ampia gamma di simulazioni automobilistiche (siano esse dedicate alla Formula 1 o ad altri generi di competizioni) disponibili per PlayStation, senza dubbio la console più ricca e meglio rappresentata in questo settore.

voto **5 su 10**

Le macchine e i fondali non sono particolarmente definiti; se poi considerate che anche lo scrolling non è molto fluido...

Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori

Videogiochi

VIDEOGIOCHI ESSE

DISTRIBUZIONE

Grafica R+ - tel 081.75.76.21

POKÉMON

PlayStation

DVD VIDEO

Charmander!

Squirtle!

Meowth!

Pikachu!

PlayStation one

blu

NINTENDO 64

DIGIMON

* Evasione degli ordini in giornata.
* Consegna veloce 24/48 ore.
* Garanzia su tutti i prodotti Acquistati.
* Aggiornamenti Continui.

e-mail:videogiochiesse@inwind.it

Tutti i marchi sono registrati ai rispettivi proprietari.

Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori

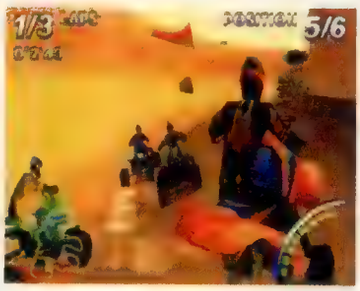
Riservato ai Rivenditori

Tel. 08 / 17.76.88.00 / Fax. 08 / 17.76.87.41

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **CLIMAX** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

ATV: Quad Power Racing

ATV: Quad Power Racing è la prima e unica simulazione di quad disponibile su PlayStation, e Acclaim pare vantarsi del suo primato. Ma se non ne esistono altre, dovrà pur esserci un motivo plausibile...



Le rare case poste ai bordi della pista non aiutano in alcun modo a spezzare la desolante monotonia dei tracciati.

La modalità per due giocatori presenta un campo visivo piuttosto limitato, come spesso accade nei giochi che adottano il classico split screen.

di erikpede

Parlare male di un videogioco non è mai piacevole, soprattutto perché equivale a parlare male del lavoro di qualcuno che, indipendentemente dal risultato finale degli sforzi profusi, ha comunque versato la sua buona quota di sudore per portare a termine un progetto. Ci sono alcuni casi, però, in cui non si può davvero fare a meno di esprimersi in termini negativi di fronte ad una produzione videoludica, e **ATV: Quad Power Racing** rappresenta, manco a dirlo, uno dei casi in questione. Il tentativo di riempire una nicchia mai sfruttata su PlayStation, ovvero quella delle simulazioni fuoristradistiche basate sui quad (veicoli praticamente sconosciuti in Italia), sarebbe di per sé encomiabile in quanto atto a garantire nuove possibilità di scelta agli utenti, magari stanchi dei soliti giochi dedicati al ben più noto motocross su due ruote. E invece la ciambella sfornata da Climax su richiesta di Acclaim non è riuscita con il proverbiale buco, e ad essere onesti pare anche bruciacchiata...

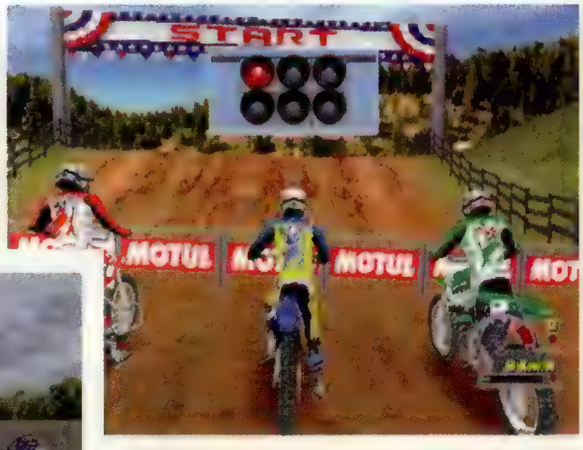
La struttura di **ATV: Quad Power Racing** è quanto di più tradizionale si possa immaginare, con le modalità per la gara singola e la prova a tempo che fanno da complemento alla sezione per due giocatori, e all'immancabile campionato, disponibile a sua volta in due versioni (una per i principianti, l'altra per i crossisti più esperti) e facilmente identificabile come la vera colonna portante del gioco. L'accesso alle competizioni richiede la selezione di un pilota (i sei personaggi forniti da Climax non brillano comunque per caratterizzazione e originalità), di un quad da scegliere in base alle relative specifiche tecniche e di una delle tre ambientazioni (una montagna ricca di alberi, un arido deserto sabbioso e un'area completamente coperta dalla neve), ciascuna delle quali contiene quattro tracciati provvisti di scorciatoie rigorosamente bloccate al livello di difficoltà inferiore. Proprio dalle piste, tanto per cominciare col piede sbagliato, provengono i primi dispiaceri dati al giocatore da **ATV: Quad Power Racing**: il track design è infatti estremamente banale e assai poco ispirato, con tracciati penalizzati dalla totale assenza di movimento ai bordi e dell'eccessiva lunghezza, nonché inadeguati nella loro mastodontica estensione alla bassa velocità dei quad. La notevole durata delle gare, inoltre, costringe a stare sulle spine per troppo tempo, dato che i piloti controllati dalla CPU (gestiti da un'intelligenza artificiale non proprio esemplare in quanto a complessità) sono sempre pronti ad approfittare di qualsiasi errore commesso dall'utente, piccolo o grande che sia. Sbagliare, d'altra parte, non è affatto difficile, dato che le frenate e le derapate fanno calare bruscamente la velocità e suggeriscono un uso smodato dell'acceleratore, sia nelle sezioni lineari che in quelle più tortuose (con conseguenti impuntamenti e cadute). La sensazione di controllo sui veicoli che deriva dalla situazione appena descritta, ovviamente, non può essere delle migliori, tanto più che le collisioni producono spesso e volentieri effetti a dir poco bizzarri, come le improvvise accelerazioni che si verificano in seguito agli impatti con gli avversari piombati sul quad del giocatore dopo un salto. E non è finita qui, perché dal fronte della realizzazione tecnica, se si esclude una scelta dei colori effettivamente azzeccata, non vengono notizie migliori: le texture sono carenti in pulizia e definizione, le linee di contatto tra i poligoni sono spaventosamente evidenti, l'aggiornamento delle strutture a bordo pista è incerto, gli avversari possono essere visti "attraverso" le costruzioni tridimensionali (colline e pareti rocciose in particolare), i rivestimenti fanno fatica a rimanere al loro posto, il frame rate denuncia occasionali cali, gli effetti sonori sono deboli e poco incisivi, e i temi musicali diventano fastidiosamente ripetitivi dopo pochi minuti. Tradotto in una forma più immediata, tutto questo significa che non c'è una singola caratteristica di **ATV: Quad Power Racing** adatta a stuzzicare la curiosità e l'interesse del giocatore, ed anche se ce ne fosse almeno una il gioco risulterebbe noioso dopo appena un paio di partite. Il rispetto per il lavoro degli altri rimane, ma le conclusioni non cambiano: **ATV: Quad Power Racing** è un titolo da evitare accuratamente, e questo è quanto...

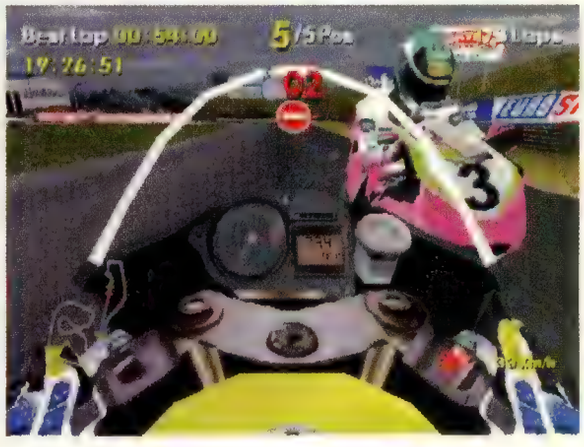
voto 3 su 10

FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SONY** SVILUPPATORE **DELPHINE** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Moto Racer World Tour

Penne, pieghe, salti e derapate: la brutta stagione si avvicina, ma Sony sembra aver pensato a soddisfare i pruriti invernali pure degli smanettoni motomaniaci.





Anche dopo il più catastrofico degli incidenti, il vostro pilota sullo schermo si rialzerà senza perdersi d'animo e rimonterà in sella come niente fosse successo. Fate attenzione che sulle moto vere non funziona così…

Nonostante gli utenti PlayStation possano oggi contare su una discreta quantità di giochi motociclistici, va detto che, a differenza di quanto avviene nelle proposte per PC, costituite nella maggioranza dei casi da prodotti improntati sulla notevole qualità della componente simulativa (**GP 500** e **SBK 2000**, giusto per fare due esempi), i titoli per la console Sony si contraddistinguono nella totalità dei casi per la loro caratterizzazione fortemente arcade. A quanto pare, anche questo nuovo **Moto Racer World Tour** sembra non volersi discostare dalla regola: ultimo episodio di una fortunata serie che ha sempre puntato più sulla varietà ed eterogeneità delle situazioni di gioco che sul loro realismo, i discreti successi in termini di vendite (nonostante la spesso mediocre qualità del prodotto) devono avere spinto i programmatori Delphine ad insistere sulla stessa via. Anche in questo caso aspettatevi quindi di essere posti alla guida di mezzi ben poco soggetti alle più comuni leggi della "fisica motociclistica": in **MRWT**, sgommate in piena piega, curve con i muretti di bordo pista come sponda e incredibili impennate in qualsiasi momento, sono ordinaria amministrazione.

Le spettacolari immagini che fanno da introduzione al gioco lasciano già intendere la notevole varietà di discipline motociclistiche replicate nel titolo: nonostante quest'ultimo sia principalmente dedicato alle corse di velocità su strada e al motocross, trovano spazio anche competizioni come il trial e le gare di accelerazione su rettilineo. Il menu di selezione principale offre discrete possibilità di scelta: una volta che avrete proceduto al settaggio delle varie impostazioni audio/video, potrete decidere se dare inizio ad una partita in modalità Arcade (gare da affrontare in successione con possibilità di proseguire nel gioco solo in caso di positiva classificazione finale in ogni singola competizione) o in modalità World Tour (una specie di campionato). A seconda del tipo di corsa che starete per iniziare vi sarà anche consentito selezionare tra una serie di mezzi (stradali in caso di gare su asfalto, da cross in caso di percorsi sterrati) differenti tra loro in quattro parametri fondamentali: accelerazione, velocità max, grip e maneggevolezza. Il consiglio è di procedere per tentativi, provando ciascuna delle varie moto in modo da individuare la combinazione che più si addice al vostro stile di guida. Ad ogni modo, come avviene nella maggioranza dei titoli di questo genere, non ci metterete molto a capire che le soluzioni più efficaci risultano quelle esito di un compromesso il più possibile equilibrato tra tutte le varie voci. Da notare che il gioco prevede, una volta scelta la moto, una sezione per il settaggio di quest'ultima anche relativamente ad elementi quali gomme, sospensioni e via dicendo: a dire il vero abbiamo trovato tale possibilità più che altro trascurabile, considerando l'impostazione assolutamente non simulativa del game.

A livello tecnico **Moto Racer WT** conferma la mediocrità già evidenziata nei precedenti titoli della serie: la grafica appare molto spartana e caratterizzata da texture scarsamente definite; nonostante ciò il motore poligonale denuncia spesso notevoli difficoltà nel mantenere sempre un frame rate adeguato alla piena fruibilità del gioco. Anche la parte audio denota un limitatissimo impegno realizzativo: le solite musichette di accompagnamento, durante le gare, sono coperte da inquietanti "rumorini" che solo molto lontanamente ricordano i rombi di vere moto e che, nelle competizioni su strada, sfiorano addirittura la soglia del ridicolo.

Passando all'analisi del gameplay, le cose purtroppo non migliorano molto: pur dovendo dare atto ai programmatori dello sforzo compiuto ai fini di aumentare longevità e varietà del titolo (in tale senso va vista la possibilità di attivare, proseguendo nel gioco, una serie di competizioni per così dire "alternative", quali il trial e le gare di accelerazione), quest'ultimo si dimostra già dalle prime partite poco coinvolgente e divertente. Nelle gare su asfalto i mezzi paiono muoversi rispettando inedite quanto improbabili leggi fisiche (è più facile cadere per una lieve frenata con la moto in piega che per l'urto contro un muretto a tutta velocità!) che rendono l'esperienza di guida assai frustrante. Le cose migliorano leggermente nel motocross: anche qui si è pensato di accantonare completamente qualsiasi intento simulativo (basti dire che, anche sbagliando malamente un salto o una curva in derapata, risulta assai difficile finire per terra), per fornire all'utente più che altro azione immediata e controlli istintivi, ma in questo caso il risultato finale appare qualcosa di già più fruibile e riuscito. Il sistema per performare i salti è abbastanza funzionale (e sicuramente si dimostra molto più utile, durante le competizioni, del pur coreografico tasto per le impennate presente nelle gare stradali) ed il metodo di controllo, immediato ed efficiente, nelle prime ore di gioco consente di far passare in secondo piano, almeno nella sezione motocross, gli evidenti limiti tecnici del titolo. In definitiva un prodotto che aggiunge ben poco di valido a quanto già visto nei precedenti capitoli della serie e del quale facciamo sinceramente fatica a consigliare l'acquisto, anche agli appassionati del genere.

di igor**berzi**

voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Wacky Races

Il mitico Dastardly e tutta la folle compagnia dei piloti di Wacky Races approdano anche su PlayStation. Peccato che ci siano pochi motivi per gioirne...

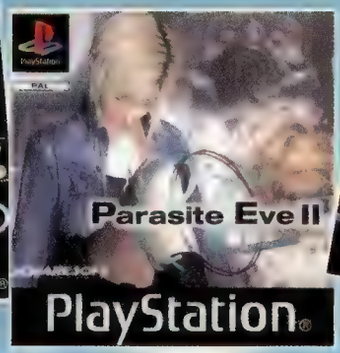
Ecco le gomme giganti. A cosa servono? A nulla apparentemente, quindi non preoccupatevi troppo di cercarle...

di marco**ravetto**

La serie animata di **Wacky Races** è un ricettacolo di strani personaggi, di percorsi ambientati in località assurde e di situazioni alquanto stravaganti e insolite...insomma, è uno spunto perfetto per un videogioco. Come però accade troppo spesso con titoli ispirati a cartoni o a serie di successo, a delle premesse interessanti si contrappone una realizzazione finale mediocre, in grado di deludere anche i più ferventi appassionati della serie. Esaminando con ordine i difetti che affliggono **Wacky Races**, non si può che partire con il sistema di controllo che, oltre a evidenti problemi anche nei movimenti più semplici e banali (per sperare di affrontare in maniera tranquilla una curva è necessario iniziare a sterzare con mezz'ora di anticipo...), risente in maniera sensibile dell'imprecisione nella gestione delle collisioni; per essere più chiaro, l'unico luogo sicuro è il centro della pista dato che, avvicinandosi a uno dei due lati della strada si rischia sempre di urtare contro gli oggetti che compongono il fondale, anche se visivamente c'è una certa distanza tra la macchina e gli oggetti stessi. Nel tentativo poi di uniformare **Wacky Races** alle altre produzioni del genere, i programmatori hanno snaturato completamente l'essenza della serie animata, fornendo i vari personaggi di armi e di oggetti di varia utilità e trasformando così **Wacky Races** in un normale clone di **Crash Team Racing**, **Mario Kart** e compagnia bella. Una scelta discutibile che, comunque, avremmo potuto accettare se la struttura di gioco e la realizzazione tecnica fossero state impeccabili ma, come abbiamo già scritto e come scriveremo ancora in seguito, i difetti di **Wacky Races** sono numerosi e ben distribuiti. Pur non trattandosi di una licenza ispirata a un cartone particolarmente recente e spettacolare dal punto di vista visivo, speravamo che i programmatori riuscissero a sfruttare le capacità di PlayStation per unire una grafica fumettosa ad animazioni curate e a uno scrolling fluido e veloce; purtroppo le nostre speranze sono state malamente deluse: alla scarsa definizione grafica si affiancano saltuari scatti e rallentamenti, evidenti soprattutto nei momenti più concitati. Una menzione particolare meritano poi gli intermezzi che, grazie a una fattura incredibilmente mediocre, riescono nella non facile impresa di infastidire il giocatore piuttosto che di introdurlo nelle varie prove. Discorso analogo può essere fatto anche per quanto riguarda il sonoro che, oltre a non brillare nelle musiche, risente anche di effetti decisamente scadenti. La mazzata finale, il colpo di grazia che stenderà certamente anche i più ferventi appassionati di **Wacky Races**, è la mancanza di alcuni dei personaggi; per qualche motivo francamente poco comprensibile (difficile immaginare che si sia trattato di limitazioni tecniche) i personaggi presenti sono solamente sette e alcuni dei piloti pazzi presenti nel cartone animato non sono stati inseriti nel gioco. La presenza di diverse opzioni, tra cui ovviamente non poteva mancare la modalità multiplayer, non riesce infine a risollevare le sorti di un titolo globalmente mediocre, una vera delusione sia per i fan della serie che per chi stava aspettando un titolo di corsa di impostazione prettamente arcade divertente e giocabile.

voto **4 su 10**

DISPONIBILE

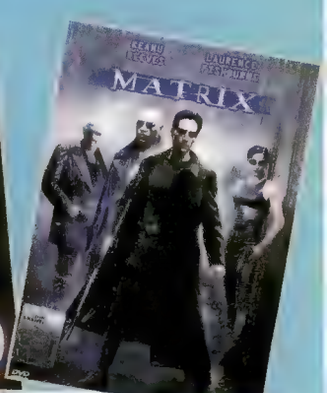


GAME STORE

WWW.GASMANIA.COM

Dreamcast

NOVITA'



DVD VIDEO

PRENOTA SUBITO LA TUA PLAYSTATION 2

*DISPONIBILE IL 24/11/2000
IN QUANTITA' LIMITATA

PERMUTIAMO I TUOI VECCHI FILM SU DVD !!!

GAME STORE Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824
GAME STORE Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557
GAME STORE Via Turri 21, Tel. 055/2571716 Scandicci (FI)

Nel punto vendita di via F. Baracca
ORARIO CONTINUATO

SE SEI UN RIVENDITORE CONTATTA IL NOSTRO RESPONSABILE PER RICEVERE IL LISTINO PREZZI
GAME STORE
055 300299

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EON DIGITAL ENTERTAINMENT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Wild Rapids

Non è mai stato prodotto su PlayStation un titolo di kayak... perché cominciare proprio adesso?

Wild Rapids è una simulazione di kayak che, come suggerisce il nome stesso, vede il giocatore impegnato in una serie di prove cronometrate lungo fiumi e ruscelli ripidi e pieni di pericoli. Nulla a che vedere quindi con le gare olimpiche, che tanta soddisfazioni hanno regalato ai tifosi italiani e che si basavano esclusivamente sulla velocità e sulla rapidità di spinta. In **Wild Rapids**, infatti, la rapidità della discesa deve essere accompagnata da una incredibile precisione nei movimenti dato che il campo di gara è di dimensioni piuttosto ristrette e che ogni piccolo errore può portare all'urto con una delle due rive del corso d'acqua e, di conseguenza, alla perdita di preziosi secondi. Purtroppo, come se non bastassero le difficoltà insite nella conformazione dei vari tracciati, **Wild Rapids** soffre anche di evidenti problemi nel sistema di controllo, tanto che riuscire a mantenere in posizione centrale il kayak, evitando correnti e scontri è un'impresa al limite dell'impossibile. La deludente realizzazione tecnica, mediocre soprattutto per quanto riguarda l'effetto acqua (ok, non è facile riprodurre in maniera fedele un corso d'acqua, ma qui abbiamo proprio toccato il fondo...) e la mancanza di originalità nel campo delle opzioni, che si limitano al solito torneo, al Time Attack e alla modalità di gioco in coppia mediante split screen, completano un quadro non certo confortante e non fanno altro che confermare il nostro giudizio, decisamente negativo.

Riuscire a rimanere al centro del ruscello, senza sbattere in continuazione a destra e a manca, è una vera e propria impresa.

voto 3 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDAS INTERACTIVE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Sports Superbike

Le simulazioni di motociclismo non hanno mai avuto molta fortuna nel mondo dei videogiochi; **Sports Superbike**, non è purtroppo l'eccezione che conferma la regola...

La scarsa definizione dei fondali e la scadente qualità delle animazioni è controbilanciata da una discreta fluidità dello scrolling.

Sports Superbike è il classico gioco senza pretese, che mostra evidenti lacune in ogni singolo aspetto; già dalla schermata delle opzioni, in cui spicca la mancanza della modalità di gioco in coppia, appare evidente che i programmatori non abbiano sfruttato al massimo le potenzialità di un genere che non ha mai potuto contare su titoli particolarmente curati e divertenti. Una volta scesi in pista le sensazioni iniziali sono confermate e amplificate sia dall'incredibile semplicità dl sistema di controllo (evidente la volontà di optare per un'impostazione arcade) che per la realizzazione tecnica, in cui la fluidità dello scrolling è stata ottenuta a scapito della definizione e della cura sia dei fondali che delle moto presenti in pista.

Mediocri anche le animazioni, peraltro abbastanza limitate, soprattutto nelle sequenze che mostrano cadute e incidenti di varia natura. Sebbene per precisa volontà della casa produttrice, il prezzo di **Sports Superbike** dovrebbe essere molto contenuto, non esistono molti motivi validi che potrebbero spingere un giocatore ad acquistarlo.

Chi infatti sta cercando un titolo di corsa, può spostare la propria attenzione verso le numerose simulazioni automobilistiche disponibili su PlayStation. Se ciò che state cercando invece è proprio un prodotto dedicato al motociclismo, allora la vostra ricerca deve, forzatamente, continuare...

voto 4 su 10

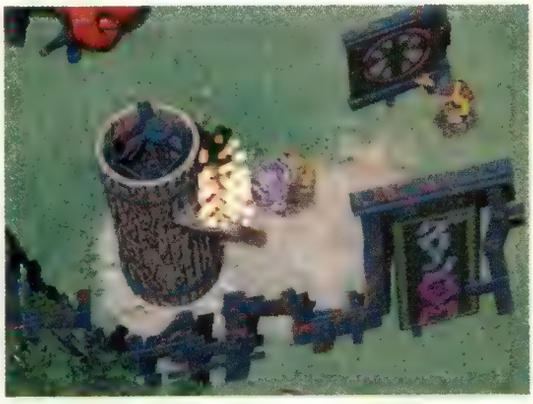
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **NOUSITE INC.** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

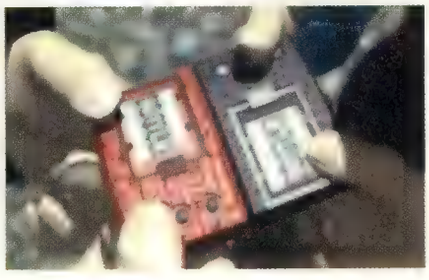
Digimon World

Pokémon approda anche su PlayStation... come? Si tratta di Digimon? E quale sarebbe la differenza?

Gli utenti PlayStation felici di aver evitato l'invasione Pokémon che ha colpito le console Nintendo in questi ultimi mesi e che non sopportano le piccole creature che ormai fanno capolino in ogni negozio e in qualunque rivista o emittente televisiva, faranno meglio a evitare accuratamente **Digimon World** dato che, a parte qualche piccola differenza strutturale (e ovviamente la presenza di altri personaggi e creature), il nuovo titolo di Nuosite Inc. è chiaramente ispirato ai titoli dedicati a Pokémon disponibili esclusivamente sui sistemi Nintendo. Nei panni di un allenatore di Digimon, il giocatore inizia la sua avventura con a disposizione un solo, piccolo e indifeso esserino che, cresciuto e curato in maniera adeguata, può migliorare la sua velocità, forza e resistenza e prepararsi al combattimento. **Digimon World**, infatti, è un titolo che unisce la ricerca a dei semplici combattimenti, che rappresentano l'unico modo per arricchire la propria collezione di Digimon; ogni incontro con un'altra creatura rappresenta infatti una buona occasione per arricchire la propria collezione e, sfruttando al meglio le caratteristiche e gli attacchi dei Digimon già disponibili, si può sconfiggere l'avversario e farlo entrare nel proprio team. Fondamentalmente, **Digimon World** è un titolo abbastanza noioso e monotono, troppo ripetitivo e privo di varietà; difficile pensare di riuscire a resistere per l'intera missione (ovvero la cattura di tutti i Digimon presenti nel gioco) anche perché la realizzazione tecnica, piuttosto scadente, non invoglia certo a progredire nell'avventura.

Le sezioni di allenamento sono fondamentali per potenziare le caratteristiche del proprio Digimon.





voto 5 su 10

di marcoravetto

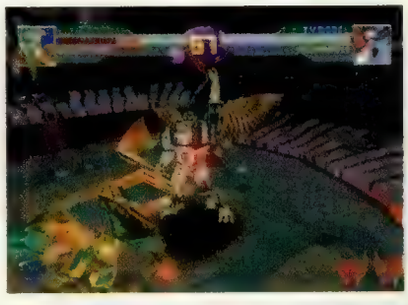
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **BAM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

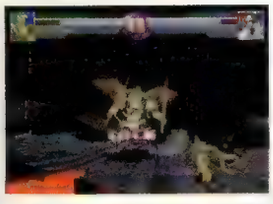
Transformers Beast Wars: Transmetals

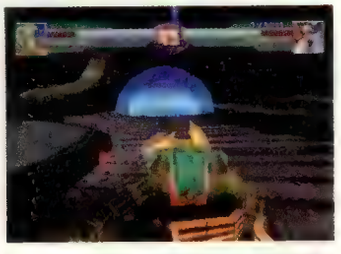
Per la serie "tutto quello che non avreste mai voluto vedere in un videogioco" ecco a voi **Transformes Beast Wars: Transmetals**.

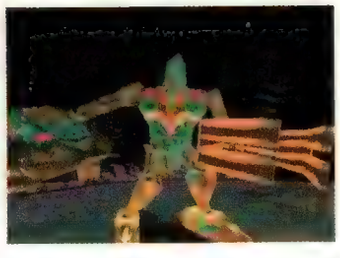
Questo mese pensavamo di aver toccato il fondo e ritenevamo che nessuno sarebbe riuscito nell'impresa, francamente al limite dell'impossibile, di realizzare un picchiaduro peggiore di **Toshinden 4**; non avevamo ancora fatto i conti con **Transformers Beast Wars: Transmetals**, titolo ispirato alla più recente evoluzione dei Transfomers, serie animata che discreto successo aveva riscosso nella seconda metà degli anni '80 anche in Italia. La nuova produzione di BAM trasuda mediocrità da ogni poro e il tempo necessario ad accorgersi dei numerosi difetti che affliggono questo gioco è inferiore a quello impiegato da Maurice Greene a vincere la finale dei 100 metri alle Olimpiadi di Sydney. La grafica, scadente nelle animazioni e nella definizione, è accompagnata da un sistema di gestione delle inquadrature a dir poco folle con la visuale che in diverse situazioni di gioco spazia all'interno dell'arena perdendo di vista i due contendenti, e da un sonoro al limite della decenza. La mancanza di originalità nella meccanica di gioco (si tratta sempre del classico combattimento uno contro uno all'interno di un'arena), sommata a un sistema di controllo quanto mai deficitario e alla presenza di un numero veramente limitato di mosse completano un quadro non certo incoraggiante; difficile pensare che anche il più accanito fan di questa serie (ammesso che ce ne sia qualcuno in Italia) possa prendere in considerazione l'acquisto di **Transformers Beast Wars: Transmetals**, uno dei peggiori titoli mai prodotti su PlayStation.

voto 1 su 10









Ogni robot può trasformarsi in un particolare animale dotato di nuove e differenti mosse.

di marcoravetto

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TAKE 2 INTERACTIVE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Action Bass

Questo mese sono ben due i titoli di pesca usciti per PlayStation.
Peccato che nessuno dei due sia particolarmente curato e divertente...

***Action Bass** è chiaramente ispirato ad alcuni tra i più famosi coin-op del genere.*

Un tempo, quando i programmatori non sapevano che simulazione sportiva realizzare, si indirizzavano quasi sempre sul golf; sembra che in questo ultimo anno questa tendenza sia mutata e che il golf abbia lasciato spazio alla pesca. Non c'era mai capitato infatti di vedere così tanti titoli dedicati a questo sport, titoli che si differenziano uno dall'altro non solo nella realizzazione tecnica, ma anche nell'impostazione strutturale. **Action Bass**, titolo qui recensito, è il classico gioco dall'impostazione arcade in cui la tecnica e la precisione lasciano spazio alla semplicità e alla velocità; peccato che, rispetto ai coin-op da cui trae ispirazione, il nuovo prodotto di Take 2 Interactive non possa contare su un controller dedicato a forma di canna da pesca e che, fatto senza dubbio più grave, risenta di alcuni evidenti difetti che ne diminuiscono non poco la giocabilità. Il problema principale riguarda la gestione del sistema di inquadrature nel momento più importante e cruciale, ovvero quando si cerca di effettuare un cattura riavvolgendo l'amo. Non avendo nessuna possibilità di controllo in questo campo, il giocatore si trova in balia del computer che, in diverse situazioni, sembra provare piacere

nel mostrare l'azione dalla visuale peggiore, trasformando quella che doveva essere una tranquilla giornata di pesca in un vero e proprio incubo. La presenza di un buon numero di opzioni e la realizzazione tecnica, globalmente buona, non sono elementi sufficienti a innalzare la valutazione di un titolo che deluderà anche i più fervent appassionati di questo sport.

voto 5 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NATSUME** SVILUPPATORE **VICTOR INTERACTIVE** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

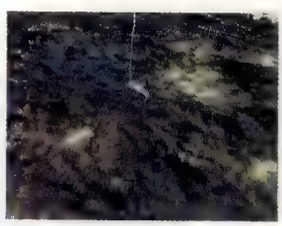
Reel Fishing 2

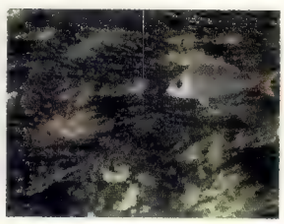
Getta l'amo, riavvolgi, annoiati... getta l'amo, riavvolgi, annoiati...
getta l'amo, riavvolgi, annoiati... si è forse capito che si tratta di un gioco di pesca?

Reel Fishing 2 e **Action Bass** rappresentano due facce della stessa medaglia, entrambi sono infatti titoli dedicati alla pesca ma, fatta eccezione per questo fatto (comunque non secondario) i due giochi sono profondamente diversi; se infatti, come abbiamo già sottolineato nella sua recensione, **Action Bass** è un prodotto prettamente arcade, discorso analogo non può essere fatto per **Reel Fishing 2**. La più recente produzione di Natsume, infatti, è un vero simulatore di pesca in cui, oltre alla capacità di selezionare l'esca migliore e di trovare i punti più propizi e pescosi, bisogna avere la pazienza di aspettare riavvolgendo l'amo più e più volte prima di riuscire a catturare qualcosa. Gli elementi di contorno che precedono le fasi d'azione sono tutti ben studiati ma, a nostro giudizio, è proprio la fase principale a deludere; se infatti è vero che, anche nella realtà, il pescatore non ha la possibilità di seguire l'esca e vedere "in diretta" i fondali marini, la mancanza di una inquadratura che mostri l'esca in tutte le fasi di gioco è decisamente grave. A causa di questo fatto, tutto si svolge in maniera piuttosto casuale dato che, solamente quando un pesce si avvicina all'amo la visuale cambia da quella iniziale a una che mostra le fasi della cattura. I puristi di questo sport potrebbero anche trovare questo fatto positivo, ma chi sta cercando un titolo del genere rapido e veloce, non riuscirà a resistere più di cinque minuti prima di spegnere la console e riporre il gioco in qualche luogo lontano e nascosto.

voto 6 su 10

Questa inquadratura vi accompagnerà nella maggior parte del gioco.





Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato

"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO
ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00
SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA

SQUARESOFT

MADCATZ™

EIDOS

Akklaim

INFOGRAMES

X TECHNOLOGIES

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

Ubi Soft

NINTENDO64

namco

Dreamcast

PlayStation

KONAMI

AFFRETTATEVI!
...LA PS 2
È DISPONIBILE!

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06/7822410 - 06/78349839 - 06/78140622

06/7858177

E-mail: totalgames@flashnet.it

Sito: www.totalgames.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità strepitose?

Contattateci

NOTA: I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

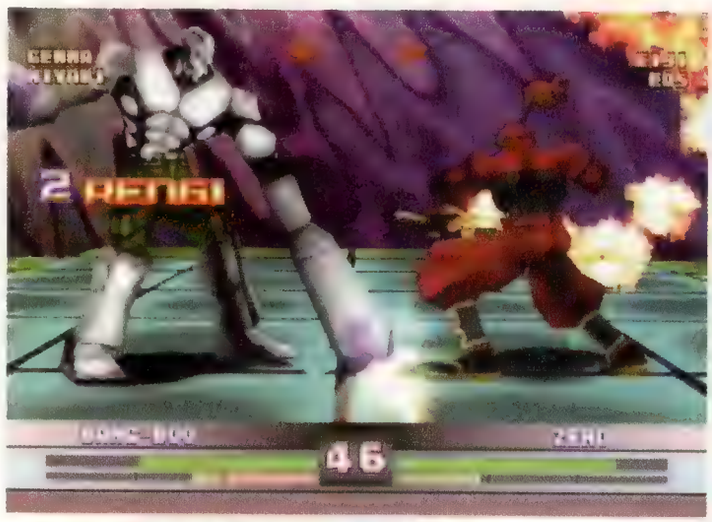
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TAKARA** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

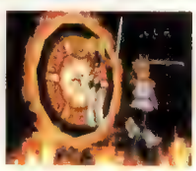
Toshinden 4

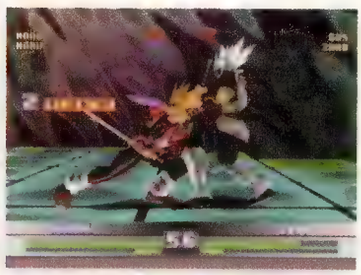
Ci sono molte cose che migliorano con il passare del tempo... la saga di **Toshinden** non è purtroppo tra queste.

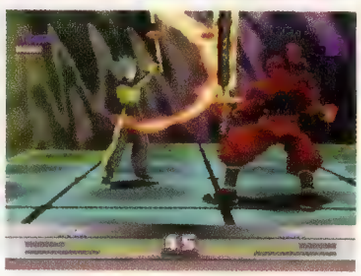
di marco**ravetto**

La parabola discendente di **Toshinden** continua con il quarto episodio della serie. Quello che al momento della sua uscita originale era senza dubbio uno dei più interessanti picchiaduro in circolazione, è diventato ora un titolo mediocre soprattutto a causa dell'incapacità da parte dei programmatori di rinnovarsi e apportare modifiche alla meccanica di gioco. Giocare a **Toshinden 4** è quasi come giocare al primo episodio di questa saga, con la piccola differenza che sono passati circa quattro anni dalla sua uscita originale e che, in questo periodo di tempo, i picchiaduro hanno fatto dei notevoli passi in avanti. Confrontato con altri titoli del genere, **Toshinden 4** si dimostra meno vario, privo di qualsiasi spunto originale e abbastanza povero di mosse. A queste pecche strutturali si aggiunge, per completare felicemente l'opera, la realizzazione tecnica, caratterizzata da animazioni assolutamente scadenti malgrado le ristrette dimensioni dei personaggi, e da un accompagnamento sonoro patetico. In definitiva non c'è un solo aspetto di **Toshinden 4** che meriti la sufficienza e non c'è neanche un motivo valido che possa spingere qualche giocatore a prenderne in considerazione l'acquisto.









*Se escludiamo qualche particolare nella realizzazione tecnica, sono pochi gli aspetti che differenziano **Toshinden 4** dai suoi predecessori.*

voto 3 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **BANDAI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Dr Slump

Spesso la lingua nipponica non rappresenta un ostacolo insormontabile per l'utilizzo di un videogioco. A volte invece...

di marco**ravetto**

Chissà cosa vuole dirci questo simpatico bambino. Vorrà forse prenderci in giro perché non capiamo nulla?

Bandai continua la sua interminabile serie di prodotti ispirati ai cartoni animati giapponesi con **Dr Slump**, videogioco ispirato alla serie che abbiamo potuto ammirare anche in Italia alcuni anni fa. Purtroppo, pur conoscendo a grandi linee la storia e tutti personaggi, riuscire a entrare nel vivo del gioco è veramente difficile a causa della presenza di una notevole quantità di testo in giapponese. Controllando Arale, il giocatore ha la possibilità di muoversi attraverso ambientazioni tridimensionali, parlando con i vari personaggi che incontra ed esaminando oggetti, ma, ovviamente, tutto il parlato e le descrizioni sono in giapponese e, di conseguenza, ci si trova costretti a muoversi a caso, cercando di vagare per la città alla ricerca di un po' d'azione (la corsa sulla pista d'atletica della scuola, per esempio). In considerazione di quanto abbiamo appena scritto è impossibile riuscire a dare una valutazione particolarmente positiva a **Dr Slump**; se infatti la grafica e il sonoro, in puro stile manga, sono tutto sommato più che discreti, la giocabilità e la longevità sono quasi nulla dato che, se non avete familiarità con gli ideogrammi, difficilmente riuscirete a compiere anche le azioni più semplici e a prendere decisioni logiche, lasciando troppo, anzi tutto, al caso.

voto 4 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

London Racer

Fate largo, è arrivato uno dei giochi più brutti del secolo che, a tutta velocità, sfreccia tra le strade di Londra.

di marco**ravetto**

Questo mese siamo letteralmente stati invasi da una marea di giochi mediocri che neanche lontanamente si avvicinano a una valutazione sufficiente. La palma del peggiore spetta a questo **London Racer**, titolo che in teoria dovrebbe riprodurre una serie di gare automobilistiche ambientate nella capitale inglese. La prima impressione, dopo aver caricato il CD non è delle più positive e, dopo qualche partita le sensazioni iniziali sono confermate e addirittura amplificate; non c'è infatti un solo aspetto di **London Racer** apprezzabile dato che tutto, partendo dalla realizzazione tecnica fino ad arrivare al sistema di controllo e alla calibrazione del livello di difficoltà, è stato realizzato con estrema approssimazione e senza la benché minima idea di cosa si stia facendo. Guidare una macchina non è mai stato così noioso e, superate le prime prove, ci si accorge che anche nelle fasi più avanzate **London Racer** ha ben poco da offrire. Probabilmente consci del valore effettivo del gioco, i programmatori non si sono poi neanche sforzati di implementare la modalità di gioco in coppia che, a dire il vero, non avrebbe comunque potuto risollevare più di tanto le sorti di un titolo incredibilmente scarso.

*Oltre a una struttura di gioco terrificante, anche la realizzazione tecnica di **London Racer** è ricca di difetti di varia natura.*

voto 2 su 10

a Moncalieri (TO)
Corso Roma, 69
TEL. 011.30.36.063

AMiCi Del Gioco

Per rivenditori
richiedi il nostro listino
via fax allo 011.30.35.265
tel. 011.31.61.797

NUOVO PUNTO VENDITA A TORINO
in c.so Siracusa 111/b,
tel. 011.35.20.25

GAME BOY
PlayStation
PlayStation.2
PC CD-ROM
Portachiavi e gadget vari
NINTENDO64
SEGA Dreamcast
DVD VIDEO

Visita nella tua città i nostri POINT

SUSA
YES VIDEO MUSIC
P.zza III Reggimento Alpini, 2/a

VILLANOVA D'ASTI
videonova club
Via Roma, 70

nexDream
SAN MAURIZIO
Via V. Emanuele, 16/a
RIVOLI
Via Cavour, 18
VOLPIANO
Via Roma, 4

Mr. ALED
LA SPEZIA
C.so Nazionale, 274
SARZANA (SP)
Via XX Settembre, 53
CARRARA (MS)
Via Cavour, 17

PALERMO
FUTURE GAME
FUTURE GAME
Via Vincenzo Errante, 18

CHIERI (TO)
Videotime
Via Carlo Alberto, 6

UNIVERSAL GAMES
S.S. Romea

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Gioca a Futuropolis e vinci 50 milioni.*

Ti fanno gola 50 milioni in gettoni d'oro? Gioca a Futuropolis, la grande sfida SMAU 2000. Iscriversi è semplice. Compila la cartolina che trovi in questa rivista e presentala allo stand del Gruppo Editoriale Futura. Dal 19 al 23 ottobre, Futuropolis ti aspetta.

FUTUROPOLIS
Il grande gioco da 50 milioni

*In gettoni d'oro. Aut. Min. Rich.

Sponsored by

3com

CartaFacile®

TUCANO

Vinile.com musica on-line

StepStone
la tua carriera. la tua vita. il tuo futuro.

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

JACKSON LIBRI®
Marchio registrato del Gruppo Editoriale Futura

OneOnOne

intervista di Simone Crosignani

Trip**Hawkins** (presidente, 3DO)

All'interno dell'industria videoludica poche persone possono vantare un carisma simile a quello di Trip Hawkins e ancora meno hanno un curriculum anche lontanamente paragonabile a quello di "Mister 3DO". Hawkins, infatti, ha fondato nel distantissimo 1983 la leggendaria Electronic Arts e, insieme ad altri sei soci, l'ha portata a diventare il più importante sviluppatore di videogiochi degli Stati Uniti. Trip ha avuto il pregio di capire sin dall'inizio il potenziale del mercato dei videogames ed è per questo che, con l'intenzione di portare avanti progetti sempre più simili ai film prodotti ad Hollywood, EA è stata una delle prime case ad assumere registi, sceneggiatori e specialisti dell'industria cinematografica. Nel 1991 Hawkins ha iniziato il progetto 3DO ed è iniziato il graduale distacco da Electronic Arts, avvenuto in maniera definitiva con le dimissioni da presidente nel '94. Gli anni che sono seguiti sono stati senza dubbio i più difficili per Trip: l'idea alla base di uno standard unico per una console di videogiochi era decisamente troppo ambiziosa e la concorrenza di Sega, Nintendo e, dal 1995, Sony ha tagliato in maniera definitiva le gambe a 3DO. Eppure mister Hawkins è riuscito a tornare in sella: trasformando 3DO Company da una società dedicata quasi completamente all'hardware in un publisher a tutti gli effetti (e lasciando ai colossi giapponesi e a Microsoft il compito di scannarsi nella guerra fra piattaforme ludiche), Trip ha creato una delle più importanti etichette americane: in ambito videoludico 3DO è seconda per il momento solo a EA come numero di sviluppatori interni per PS2 e la serie di **Army Men** sta avendo un successo fenomenale nel continente nordamericano. Con l'uscita di PlayStation2 e una pletora di nuovi sistemi all'orizzonte, stiamo sicuramente entrando in una nuova era del divertimento interattivo: quale momento migliore per sentire il parere di una figura importante come Trip Hawkins?

Super Console: Cominciamo dal presente... A cosa attribuisce il successo della serie Army Men negli Stati Uniti? Può questa franchigia riscuotere consensi anche qui in Europa?

Trip Hawkins: Per quanto riguarda l'Europa, credo sia ancora troppo presto per dirlo: la serie non è ancora conosciuta ed è difficile prevedere come possa andare. Penso che la ragione principale della popolarità di **Army Men** negli Stati Uniti sia nel fatto che sono tutti giochi divertenti. Penso che 3DO abbia fatto un buon lavoro nel concepire titoli divertenti e con un sacco di varietà. Il nostro obiettivo è sempre quello di realizzare titoli divertenti in multiplayer perché pensiamo che molti utenti entrati da poco nel mondo dei videogiochi, grazie a PlayStation ad esempio, giochino spesso con altri componenti della famiglia o con amici. Facciamo un sacco di sforzi nel rendere i nostri prodotti godibili in multiplayer: il sistema di controllo è sempre customizzabile perché il gioco viene fruito da utenti di ogni età, il livello di difficoltà è ben bilanciato, grazie anche al fatto che il nostro software si "adatta" al livello di abilità del giocatore... Ma la cosa più importante è che pensiamo che in passato il videogioco fosse in linea di massima l'hobby di una nicchia di persone, interessate a tutto ciò che era tecnologico, mentre ora è una forma di divertimento per tutti, per il mass market. Adesso è assai rilevante che l'utente abbia una sorta di "ritorno emozionale", come nei film, mentre videogioca. E questo ritengo non dipenda dalla tecnologia su cui girano i videogames, ma dalla sensazione che si riesce a provare quando si è completamente immersi in una storia che si sente propria. Tornando alla domanda iniziale, il successo di **Army Men** è spiegabile nel fatto che i protagonisti sono dei giocattoli che prendono vita. Tutti si emozionano quando si immaginano bambini, intenti a divertirsi coi propri giocattoli preferiti. Inoltre c'è il solito conflitto fra bene o male, un concetto che ha sempre affascinato le persone. E poi c'è una buona dose di umorismo, magari non evidente a prima vista visto che si tratta di un gioco a sfondo militare, ma si tratta pur sempre di una serie di giocattoli, e nei titoli di **Army Men** ci sono spesso situazioni umoristiche. Ad esempio, i soldatini cattivi si avventurano nel mondo reale, trovano una lente, la riportano nel mondo dei giocattoli e la usano come un raggio della morte per sciogliere gli avversari: i buoni danno fuori di testa perché pensano che i cattivi abbiano creato delle super-armi potentissime... E' una situazione ridicola e ci ricorda di una cosa che abbiamo sicuramente fatto tutti da piccoli. Un sacco di gente ricorda di aver fatto delle cose terribilmente sadiche ai propri soldatini... Non diamo troppa importanza all'ambientazione militare dei nostri giochi: il tema militare funziona perché vogliamo che ci sia un certo elemento strategico nei nostri giochi.

SC: Quindi pensate di essere riusciti a sfruttare il tema militare senza per questo realizzare titoli violenti?

TH: Infatti. Parliamoci chiaro: sappiamo tutti che la guerra è terribile, ma la guerra fa parte del DNA umano sin dalla notte dei tempi ed è qualcosa che sembra che l'umanità non riesca a fermare in alcun modo. Allo stesso tempo è qualcosa che involve un sacco di ragionamenti strategici: alcune delle più brillanti menti al mondo lavorano per il governo e sono costantemente al lavoro su problemi e strategie connesse alla guerra. Per come la vedo io, estremizzando il concetto, una delle ragioni per cui gli Stati Uniti non sono costantemente in guerra è che il maschio americano medio passa un sacco di tempo a vedere lo sport alla TV o a giocare coi videogames... Non si può eliminare il testosterone dagli uomini, ma si può tentare di incanalarlo in qualche modo che sia "socialmente accettabile". Probabilmente le donne preferirebbero che il testosterone sparisse del tutto dal corpo maschile, anche se secondo me cambierebbero idea al volo dopo aver visto quanto sarebbero noiosi gli uomini, ma... Penso che uno degli aspetti positivi dei videogiochi sia nel fatto che giocare è una valvola di sfogo per i "malati di testosterone"... (ride)

SC: A proposito di conflitti, quale fra Sony, Nintendo, Microsoft e Sega vede meglio posizionate per il dominio del mercato videoludico? E perché? Quali sistemi supporterà 3DO nel futuro?

TH: Per quanto riguarda 3DO, attualmente siamo molto forti, in termini di mercato, su PC, con la serie di **Might & Magic**, e PlayStation. Sony è riuscita a raggiungere con PlayStation un pubblico molto superiore a quello di qualsiasi altra macchina nella storia e ci vorrà quindi molto tempo prima che tutti gli utenti PlayStation passino a una console della nuova generazione. Ed è per questo che penso che il mercato PlayStation sia ben lungi dall'essere morto e il lancio di PSOne da parte di Sony sembra supportare questa tesi. 3DO sicuramente supporterà PlayStation ancora per molto tempo. PlayStation2... è qui, è una grande macchina e un ottimo sistema su cui sviluppare giochi. Il fatto che permetta di vedere DVD-video e, fra poco, accedere ad Internet, la rende un prodotto fantastico, con un valore enorme per il consumatore. Penso che Sony riuscirà a battere ogni record, vendendo ancora più macchine a un numero sempre crescente di persone. La retrocompatibilità poi è un fattore molto positivo, perché significa che i possessori di PS2 continueranno a giocare coi titoli PlayStation ancora per lungo tempo. Ad esempio, un possessore di PS2 può comprare un gioco PlayStation da usare sulla PSOne che si porterà via in vacanza, tornare a casa e finire il gioco usandolo sulla PS2. Tutto si "incastra" alla perfezione. Penso che le altre piattaforme faranno davvero fatica a spodestare PlayStation2: PS2 ha il vantaggio temporale, visto che è nei negozi, Sony ha il vantaggio di avere un marchio conosciuto fra le mani e la console è eccellente. Sony è una compagnia di tutto rispetto e non se ne staranno certo con le mani in mano aspettando che i concorrenti le levino la leadership del mercato. Ovviamente in 3DO non chiudiamo la porta in faccia a nessuno e terremo d'occhio tutti i nuovi sistemi, ma credo che la guerra fra le console della nuova generazione abbia già un vincitore.

SC: Considerata la sua trascorsa esperienza con la tecnologia 3DO, come commenta l'intenzione di Matsushita di realizzare un lettore DVD compatibile con GameCube? Come può funzionare una sinergia fra una casa specializzata in videogiochi e una dedicata all'elettronica di consumo?

TH: Come ho imparato sulla mia pelle, è molto difficile realizzare una nuova piattaforma per il mercato console: sono necessari

"Penso che PlayStation2 possa arrivare ad avere lo stesso numero di utenti che ha ora il videoregistratore"

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

Dreamcast. PS one™ GAME BOY COLOR DVD VIDEO

SEGA DREAMCAST PAL + GAME £ 379.000
SEGA DREAMCAST USA £ 349.000
SEGA DREAMCAST JAP TEL.

NINTENDO 64 TEL.
GAME BOY COLOR £ 185.000

PS ONE £ 249.000
PLAYSTATION 2 JAP TEL.
PLAYSTATION 2 PAL TEL.

TITOLI PLAYSTATION PAL

D. MIRRA FREESTYLE BMX	TEL.
SNO-CROSS CHAMP. RAC.	TEL.
MC GRATH VS PASRTANA	TEL.
VANISHINT POINT	TEL.
DIGIMON WORLD	TEL.
MTV SPORTS: PURE RIDE	TEL.
MTV SPORTS: SNOWBOARD	TEL.
RAY CRISIS	TEL.
PRINCE NASEEM BOXING	TEL.
INCREDIBLE CRISIS	TEL.
STRIDER 2	TEL.
DONALD DUCK: QUACK AT.	TEL.
GRINCH STOLE CRHISTMAS	TEL.
RUGRATS	£ 59900
SURF RIDERS	£ 77000
MOTO RACER WORLD TOUR	£ 77000
TOCA WORLD TOUR	£ 92000
PARASSITE EVE 2	£ 89000
TENCHU 2	£ 99000
X-MEN MUTANT ACCADEMY	£ 95000
SPIDER MAN	£ 79000
VIB-RIBBON	£ 49000
DRAGON VALOR	£ 77000
CHASE THE EXPRESS	£ 77000
MEDIEVIL 2	£ 59000
SYPHON FILTER	£ 77000
FRONT MISSION 3	£ 89000
VAGRANT STORY	£ 89000
A SANGUE FREDDO	£ 77000
MOHO	£ 77000
ALL STAR TENNIS	£ 77000
PLAYER MANAGER	£ 49000
DEMOLITION RACING	£ 49000
BLOODY ROAR 2	£ 49000
SPYRO 2	£ 79000
JO JO BIZZARRE AVVENT.	£ 85000
COLIN MC RAE 2	£ 89000
DONWHILL MOUNTAIN BIKE	£ 79000
GUILTY GEAR	£ 79000
TOONENSTEIN	£ 89000
NIGHTMARE CREATURES 2	£ 89000
TOY STORY 2	£ 85000
WILD RAPIDS	£ 59000
LAND MAKER	£ 59000
KOUDELKA	£ 89000
F1 RACING	£ 89000
F1 2000	£ 69000
FORMULA ONE	TEL.
STAR IXIOM	£ 49000
ROADSTER	£ 59000
SPIN JAM	£ 59000
REEL FISHING	£ 49000
EURO 2000	£ 49000
GEKIDO	£ 69000
TRONN BONNE	£ 49000
RALLY MASTER	£ 49000
READY 2 RUMBLE	£ 49000
FIGHTING FORCE 2	£ 49000
ARMY MEN	£ 49000
RONALDO V-FOOTBALL	£ 69000
ALUNDRA 2	£ 69000
SPEC OPS	£ 49000
JACKIE CHAN	£ 49000
KILLER LOOP	£ 49000
SUPER BIKE 2000	£ 49000
LEGEND OF LEGAIA	£ 59000
PSYCHIC FORCE 2	£ 49000
RALLY MASTER	£ 49000
STAR WARS JEDI BATTLE	£ 49000
RESIDENT EVIL 3	£ 85000
BISHI BASHI SPECIAL	£ 49000
MARVEL VS CAPCOM	£ 49000
GRAN TURISMO 2	£ 90000
CHAMPIONSHIP BASS	£ 49000
POP'N POP	£ 49000
PRO 99	£ 39000
NBA BASKETBALL	£ 39000
KNOKOUT 2000	£ 39000
CHAMPIONSHIPMOTOCROSS	£ 39000
DINO CRISIS	£ 69000
NASCAR 2000	£ 39000
PRO PINBALL	£ 39000
CRASH BANDICOOT RACING	£ 59000
DIE HARD 2	£ 69000
MIGHTY HITS	£ 49000
ARMY MEN SARGE' HEROES	£ 59000
HYDRO TUNDER	£ 49000
OVERBLOOD 2	£ 59000
DRIVER	£ 49000

PSX ACCESSORI

PAD DUAL SHOCK	£ 45000
MULTITAP	£ 49000
VOLANTE+ PEDALIERA+F. A MANO	£ 79000
G-CON 45	£ 65000
MEMORY CARD 1 MEGA X-TEC.	£ 10000
MEMORY CARD SONY	£ 25000
PAD MITO	£ 10000
PISTOLE + PEDALE	£ 49000
MONACO GP 2	£ 39000
KINGSLEY	£ 39000
DOOM	£ 29000
ABE ODISSEY	£ 29000
KOURNIKOVA TENNIS	£ 49000
CASTROL HONDA S.BIKE	£ 49000
FIFA 2000	£ 59000
ODDWORLD 2	£ 49000
NEED FOR SPEED 4	£ 49000
THRASHER SKAT8	£ 49000
SUPER CROSS 2000	£ 49000
NHL 2000	£ 49000
G-POLICE 2	£ 77000
TOCA TOURING CAR 2	£ 49000
CRUSADER OF..	£ 49000
RESCUE SHOT	£ 59000
CHOCCBO RACING	£ 59000

TITOLI PLAYSTATION JAP

TATSUNOKO FIGHTERS	TEL.
HOKUTO NO KEN	TEL.
WINNING ELEVEN 2000 OLYMPIC	£ 179000
WINNING ELEVEN 2000	£129000
GUNDAM G-GENERATIN F	£ 159000
GUNDAM GIREN GREED	£ 129000
KING OF FIGHTERS 99	£ 99000
RAY CRISISI 2	£ 79000
VAGRANT STORY	£ 79000
VAMPIRE CONTDOWN	£ 69000
JO JO BIZZARRE ADVENTURE	£ 89000
SHIN-BAKUN	£ 69000
STRIDER 2	£ 79000
PARASSITE EVE 2	£ 39000
BIO HAZARD GUN SURVIVOR	£ 39000
FINAL FANTASY 8	£ 49000
CHASE THE EXPRESS	£ 49000
ROCKMAN RACER	£ 29000
TEMPEST X3	£ 29000
METAL JACKET	£ 29000
DESTREGA	£ 29000
ROBO PIT 2	£ 29000
RECIPROHEART 2000	£ 29000
ROBOTRON X	£ 29000
SOL DIVIDE	£ 29000
RIDGE RACER 4	£ 29000
CYBER ORG	£ 29000
CYBERNETIC EMPIRE	£ 29000
MACROSS VFX 2	£ 29000
GALAXIAN 3	£ 29000
TOSHINDEN 3	£ 29000
CHOCOBO RACER	£ 29000
ALABURN	£ 29000

TITOLI PLAYSTATION USA

FINAL FANTASY 9	TEL.
VALKIRIE PROFILE	£ 139000
CRONO CROSS	TEL.
GRANDIA	£ 89000
DINO CRISIS 2	£ 139000
RESIDENT EVIL 3	£ 69000
NFS PORSHE CHALLENGE	£ 49000
RHAPSODY	£ 99000
ONE	£ 19000
RAGE RACER	£ 9900
ANDRETTI RACING	£ 9900
BLAST CHAMBER	£ 9900
DINO CRISIS	£ 19900
SLAM JAM	£ 9900
XENA	£ 9900
NHL 96	£ 9900

SEGA DREAMCAST PAL

URBAN CHAOS	£ 95000
SPACE CHANNEL 5	£ 95000
AEROWINGA 2	TEL.
STER WARS: JEDI POWER	TEL.
TIME STALKER	TEL.
F1 WORLD GRAN PRIX 2	£ 95000
METROPOLIS STRET RACER	TEL.
GIGA WING	TEL.
F355	TEL.
VANISHING POINT	TEL.
LE MANS 24 HOURS	TEL.
EXTREM SPORTS	TEL.
SUPER RUNABOUT 2	TEL.
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	TEL.
SPACE RACE	TEL.
DINOSAUR	TEL.

ACCESSORISTICA POKEMON	TEL.
POKEMON CARTE WIZARD ITA	£ 7000
GYM HEROES CARD USA	£ 10000
POKEMON VHS DAL 1 AL 12 DISPONIBILE	£ 21000
POKEMON IL FILM DVD	£ 39000
POD 2	TEL.
ECW ANARCHY RULZ	TEL.
TOKIO HIGHWAY CHALLENGE 2	TEL.
GRINCH STOLE CHRISTMAS	TEL.
DINO CRISIS	TEL.
WWF ROYAL RUMBLE	£ 95000
INT.TRACK'N FIELD	£ 95000
R. EVIL CODE: VERONICA	£ 95000
SIDNEY 2000	£ 95000
DEAD OR ALIVE 2	£ 95000
VIRTUA ATHLETE 2K	£ 95000
VIRTUA TENNIS	£ 95000
POWER STONE 2	£ 95000
NIGHTMARE CREATURES 2	£ 95000
HIDDEN & DANGEROUS	£ 95000
J. MCGRATH SUPER CROSS	£ 95000
CRAZI TAXI	£ 89000
VIRTUA STRIKER 2000	£ 79000
SILVER	£ 89000
STREET FIGHTER DOUBLE IMPACT	£ 89000
MARVEL VS CAPCOM 2	£ 95000
TECH ROMANCER	£ 89000
ECCO THE DOLPHIN	£ 89000

SEGA DREAMCAST JAP

18WHEELER	TEL.
SILENT SCOPE	TEL.
SEGA MARINE FISHING	TEL.
BIO HAZARD 3	TEL.
MARS MATIX	TEL.
F355	£ 129000
CAPCOM VS SNK	2 149000
SPAWN	£ 139000
GIANT GRAM 2000	£ 139000
DEAD OR ALIVE 2 SPECIAL	£ 169000
VIRTUA ATHLETE 2K	£ 49000
STREET FIGHTER 3RD STRIKE	£ 139000
JET SET RADIO	£ 139000
GRANDIA	£ 159000
SHOUTOKO BATTLE 2	£ 129000
BIO HAZARD 2	£ 49000
SAKURA WARS	£ 129000
COOL COOL TOON	£ 129000
GUNDAM GIREN'S GREED	£ 129000
RECORD OF LODOSS WAR	£ 149000
BLUE STINGER	£ 49000
AERO DANCING	£ 49000
PEN PEN	£ 49000
GIGA WING	£ 49000
RED LINE RACER	£ 49000
SENGOKU TURB	£ 49000
UNDER COVER 2012	£ 49000
CLIMAX LANDER	£ 49000
TETRIS 4D	£ 49000
SUPER SPEED RACING	£ 49000
DEATH CRIMSON 2	£ 49000
GUNBIRD 2	£ 49000

SEGA DREAMCAST USA

QUAKE 3	TEL.
SPEC OPS SPECIAL	TEL.
SILENT SCOPE	TEL.
READY TO RUMBLE 2	TEL.
THE RING	TEL.
HALF LIFE	TEL.
TOKYO HIGHWAY CHALLENG	TEL.
F355	£ 129000
D2	£ 129000
ULTIMATE FIGHTING	£ 139000
NIGHTMARE CREATURES 2	£ 59000
MAKEN X	£ 59000
GUNDAM SIDE STORY	£ 59000
GTA 2	£ 49000
SPACE CHANNEL 5	£ 59000
STREET FIGHTER ALPHA 3	£ 59000
SEGA GT	£ 139000

PLAYSTATION 2 JAP

FIFA 2001	£ 129000
GRADIUS 3 & 4	£ 99000
WORLD LEAGUE SOCCER KONAMI	£ 129000
PRO-WRESTLING	£ 89000
GUNDAM G SAVIOR	£ 219000
TV DJ	£ 89000

TELEFONACI PER ULTERIORI NOVITA'

OFFERTE DVD

TITOLI WARNER	£ 39000
TITOLI FOX	£ 49000
TITOLI COLUMBIA	£ 49000
TITOLI MEDUSA	£ 47000
DVD AREA 1 DISPONIBILI SU ORDINAZIONE	TEL.

TITOLI NINTENDO 64 PAL

MARIO PARTY 2	TEL.
MARIO TENNIS	TEL.
ZELDA GAIDEN PAL E USA	TEL.
HERCULES	TEL.
F1 RACING CHAMPIONSHIP	TEL.
POKEMON SNAP ITA	£ 139000
POKEMON STADIUM	£ 179000
TARZAN	£ 129000
OPERATION WINBAK	£ 129000
INTERN. S.STAR SOCCER 2000	£ 139000
TUROK 3	£ 139000
PERFECT DARK	£ 139000
SOUTH PARK RALLY	£ 109000
TONIC TROUBLE	£ 99000
RAYMAN 2	£ 119000
MARIO PARTY	£ 119000
JET FORCE GEMINI	£ 119000
SUPER SMASH BROS	£ 129000
FIGHTING FORCE 64	£ 59000
DONKEY KONG PAL & USA	£ 169000
MARIO GOLF	£ 129000
MARIO 64	£ 79000
YOSHI'S STORY	£ 59000
ROAD RUSH 64	£ 49000
HOT WHEELS	£ 49000
MONACO GP 2	£ 49000
NBA LIVE 2000	£ 49000
ROADSTERS	£ 49000
A BUG'S LIFE	£ 49000
DESTRUCTION DERBY 64	£ 49000
MICROMACHINES 64	£ 49000
GAUNTLET LEGEND	£ 49000
F1 GRAN PRIX 2	£ 49000
GRETZKY'S HOCKEY 98	£ 49000
ARMY MEN SARGE'S HEROES	£ 49000
READY 2 RUMBLE BOXING	£ 49000
GEX 3D	£ 49000
NBA JAM 2000	£ 49000
CASTLEVANIA LEGEND OF DARK...	£ 129000
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	£ 49000
CARMAGEDDON 64	£ 49000
KNOUCKOUT KING 2000	£ 49000
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	£ 49000
XENA	£ 49000
SHADOWGATE 64	£ 49000
SUPERCROSS 2000	£ 49000
LODE RUNNER 3D	£ 49000
NEW TETRIS	£ 49000
TUROK RAGE WARS PAL & USA	£ 49000
J. MC GRATH SUPERCROSS	£ 49000
RE VOLT	£ 49000
S.C.A.R.S.	£ 49000
MULTIRACING CHAMPIONSHIP	£ 49000
SUPERMAN	£ 49000
QUAKE 2	£ 49000
OLIMPIC HOCKEY 98	£ 49000
VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	£ 49000
MILO'S ASTROLANES	£ 49000
NHL PRO 99	£ 49000
OFF ROAD CHALLENGE	£ 49000
STAR WARS RACER	£ 49000
RESIDENT EVIL 2 USA	£ 49000
HAXEN USA	£ 49000

GAME BOY COLOR

POKEMON GOLD usa	£ 99000
POKEMON SILVER usa	£ 99000
POKEMON PINBALL ita	£ 89000
POKEMON GIALLO ita	£ 79000
POKEMON ROSSO ita	£ 79000
POKEMON BLU ita	£ 79000
WARIO LAND 3	£ 65000
MARIODELUXE	£ 65000
SPIDERMAN	£ 65000
TIN TIN	£ 65000
CATWOMAN	£ 65000
INT. TRACK'N FIELD	£ 65000
INT S. STAR SOCCER 2000	£ 65000
CARL LEWIS	£ 65000
ATERIX E OBELIX CONTRO CESARE	£ 65000
DAIKATANA	£ 65000
SILVESTRO & TITTI	£ 65000
METAL GEAR SOLID	£ 65000
PERFECT DARK	£ 65000
POCKET RACING	£ 65000

DREAMCAST ACCESSORI

VISUL MEMORY	£ 59000
PAD SEGA	£ 59000
VOLANTE SEGA	£ 109000
VOLANTE GT PELICAN	£ 89000
PISTOLA SEGA	£ 79000
CAVO LINK	TEL.
PURU PURU PACK	£ 29000
KEYBOARD	£ 75000

VIA VETURIA 68 - 00181 ROMA - TEL. 06786174 - FAX 0678348225
ADIACENZE METRO "A" FURIO CAMILLO

una montagna di soldi e una quantità di risorse mostruose. Ma soprattutto per case che non operano esclusivamente in ambito videoludico ci vuole un sacco di coraggio e una dirigenza che non abbia una visione limitata. Ed è questo che è stupefacente di Sony. Sony è una compagnia immensa, ma non ha la burocrazia interna o i problemi di molti altri colossi dell'elettronica. Sony ha avuto successo con PlayStation perché ha avuto il coraggio di investire una montagna di soldi, anche se in molti all'inizio l'hanno criticata per questo. Hanno avuto coraggio, una qualità molto rara in compagnie di quelle dimensioni. Una cosa che ho imparato con la console 3DO è che mettere d'accordo un gruppo di compagnie grosse è impossibile: le case che producono hardware non si fidano di quelle che producono software, le case che producono software non si fidano di quelle che producono hardware... Invece Sony ha avuto successo perché ha detto "ok, noi facciamo l'hardware, lo venderemo a prezzi bassi e produrremo un quantitativo sufficiente di software in modo tale che la gente compri la console" e le terze parti si sono buttate a pesce. Quando ho iniziato a lavorare con Matsushita dieci anni fa, la percezione dall'esterno poteva essere quella che Matsushita e Sony fossero uguali. Ma la realtà è ben diversa: le due compagnie sono alquanto differenti fra loro e credo che queste diversità siano venute alla luce abbastanza chiaramente in questi dieci anni. Matsushita è specializzata nel FABBRICARE cose e sono molti bravi a farlo, ma Sony è molto più "visionaria", più lanciata nel futuro, ed è per questo che ha la leadership nel mercato dei videogiochi e probabilmente l'avrà anche nel futuro. Ovviamente l'importanza di Matsushita in ambito DVD è evidente, visto che hanno avuto un ruolo di primaria importanza nella creazione del formato DVD, quindi penso che l'alleanza con Nintendo sia potenzialmente positiva: Nintendo non vuole fabbricare cose, ma idee, e Matsushita può essere un partner prezioso.

SC: Si può paragonare il lancio di Xbox da parte di Microsoft all'ingresso di Sony sul mercato videoludico cinque anni fa? Sembra ci sia molto interesse intorno alla console Microsoft al di là dell'Oceano...

TH: Secondo me Microsoft farà molta fatica ad imporsi, perché arriveranno sul mercato molto tardi e al momento possiedono pochissima esperienza nel settore videoludico. Credo che ci siano molte persone che lavorano nel mercato PC che sono gelose del successo che stanno avendo gli sviluppatori di videogiochi per console, così molti vedono in Xbox la "loro" console, il sistema che permetta loro di penetrare nel mercato console, mantenendo comunque l'utenza PC. Non credo che tutto ciò possa avvenire così facilmente e credo che tanto entusiasmo intorno a Xbox sia prematuro. Inoltre molta dell'hype su Xbox proviene dalla stampa statunitense: i media preferiscono mille volte parlare di uno scontro fra due colossi, come una guerra fra Sony e Nintendo o Sony e Microsoft, piuttosto che parlare esclusivamente di Sony. E' colpa di voi giornalisti! (ride)

SC: Che impatto potrebbe avere sul mercato dei giochi PC un eventuale successo di Xbox?

TH: Credo si possa fare un paragone con l'industria automobilistica. Ci sono persone a cui piace customizzare la propria macchina, elaborando il motore, modificando la carrozzeria e conoscendo tutti gli aspetti tecnici della propria auto. E ci sarà sempre un segmento del mercato dedicato a loro. La stessa cosa avviene nei videogiochi: i PC sono in continua evoluzione e c'è una larga fetta di utenti che non ha i soldi o il tempo per seguire quest'evoluzione, oppure non possiede il know-how tecnico. Il mass market, per quanto riguarda i videogiochi, si sta allontanando dal PC e questo spostamento sta, lentamente ma inesorabilmente, avvenendo da dieci anni. L'automobilista medio vuole solo schiacciare a tavoletta e immaginare di essere un pilota professionista: non vuole sapere come funziona la macchina. Lo stesso si può dire dei videogiochi. Il videogiocatore del 2000 vuole solo giocare: non vuole sapere come installare i giochi, come upgradare il proprio computer, quale scheda 3D installare... Sono tutte cose troppo stressanti.

SC: Quale sarà il possessore-tipo di PlayStation2? Sony punterà a un target adulto? Come potreste regolarvi, in tal caso, con una serie come Army Men?

TH: All'inizio l'età media degli utenti PS2 sarà piuttosto alta, a causa del prezzo, e i primi acquirenti saranno videogiocatori con una certa esperienza, persone che vogliono vedere titoli che sfruttino la nuova tecnologia a disposizione dei programmatori. In 3DO siamo molto eccitati perché per la prima volta potremo lavorare su una piattaforma a cominciare proprio dal suo lancio sul mercato e non dovremo seguire gli altri in questo. Penso che la nostra casa abbia in sviluppo diversi ottimi titoli per PS2: giochi della serie **Army Men**, di **Might & Magic**, titoli nuovi di cui non posso parlare... Tutti giochi che sfruttano la tecnologia offerta da PS2. Ma penso che in breve Sony avrà venduto così tante console, abbassando il prezzo e conquistando il mercato proprio come ha fatto con PlayStation, che avremo fra le mani un prodotto per la massa: ci saranno utenti di ogni età, più ancora che su PlayStation. Penso che PS2 possa arrivare ad avere lo stesso numero di utenti che ha ora il videoregistratore.

SC: Con una simile espansione del mercato, ci sarà ancora spazio per le piccole etichette? Cosa può fare un publisher al giorno d'oggi per sconfiggere un colosso come Electronic Arts?

TH: Credo che nei videogiochi, adesso come adesso, le dimensioni di una casa contino relativamente. Negli anni passati questa era una regola che valeva, ma ora conta fino a un certo punto. Certo, una casa deve potersi permettere investimenti di miliardi, perché fare giochi ora è infinitamente più costoso che nel passato, ma è un problema di gestione delle risorse. In 3DO, ad esempio, tutti i progetti nascono nello stesso edificio, abbiamo un team di ingegneri deputato a scoprire i segreti del nuovo hardware per poi passarli a tutti i team di sviluppo e riusciamo ad avere dei costi di sviluppo inferiori ad altre case. Non serve più avere un esercito di sviluppatori alle proprie dipendenze, o meglio, non è più così importante: se si è in grado di fare dei bei giochi e di lanciarli sul mercato in maniera adeguata, le dimensioni di un publisher contano fino a un certo punto. Il numero di persone all'interno di 3DO sta aumentando costantemente: tre anni fa eravamo la cinquantesima etichetta statunitense, due anni fa eravamo trentesimi, l'anno scorso eravamo ventiduesimi e quest'anno dodicesimi. Sony sostiene che siamo il secondo sviluppatore per PlayStation2 in Nord America. Probabilmente non saremmo arrivati a questi risultati senza una crescita di personale, visto che siamo nati come un publisher piccolissimo e molte case sono ancora più grosse di noi, ma se diamo un'occhiata ai titoli, possiamo vedere che i nostri giochi sono entrati nella Top Ten dei titoli più venduti so ogni sistema che abbiamo supportato. Quindi credo che 3DO sia in grado di produrre ottimi giochi e di lanciarli adeguatamente. In fondo all'utente interessa solo comprare un gioco divertente e non quanto sia grande la casa che lo produce...

SC: Quindi la creatività ha ancora un'importanza primaria nello sviluppo di un videogioco? O l'evoluzione tecnologica e lo sfruttamento dell'hardware hanno priorità assoluta?

TH: Sono entrambi importanti. C'è una ragione per cui le simulazioni di golf hanno così successo negli USA e i giochi di calcio, ad esempio, vendono così bene in Europa. Quando la gente prova un videogioco vuole capire con cosa sta giocando, vuole essere brava a quel gioco, vuole migliorarsi, vuole diventare più abile, avere successo... Il videogiocatore medio non ha voglia di ripartire da zero ogni volta e imparare ogni cosa daccapo. Allo stesso tempo la gente non vuole sentirsi annoiata, non vuole avere l'impressione di fare sempre le stesse cose. Quindi, pur rimanendo all'interno di un medesimo genere di giochi, è possibile progredire nella realizzazione tecnica, è possibile fare progressi nella giocabilità, è possibile ovviamente cambiare la storia, aggiungere personaggi, bonus... E la tecnologia naturalmente permette di creare nuovi generi di giochi. Nei giochi PlayStation2 credo che la componente narrativa avrà un'importanza sempre maggiore, perché la potenza della macchina permette agli sviluppatori di creare con maggiore libertà.

SC: Per finire, c'è un videogioco a cui è particolarmente legato? Qual è il suo gioco preferito di sempre?

TH: Probabilmente **M.U.L.E.**. Ho collaborato al game design di quel titolo e credo avesse molti elementi innovativi per il periodo in cui è uscito. Veramente bello. Un altro dei miei preferiti è **Dr J and Larry Bird go One on One**. E' stato il primo gioco con personaggi sportivi famosi come testimonial e una pietra miliare nella storia dei titoli sportivi. Un gioco fantastico, dal design semplice, ma divertentissimo.

SC: E su 3DO?

TH: Ho giocato moltissimo a **Road Rash**, credo fosse il mio preferito. E il vostro?

SC: Probabilmente The Need for Speed. Grazie Trip, è stato un onore.

TH: Non c'è di che, grazie a voi per l'intervista.

"Nei giochi PlayStation2 credo che la componente narrativa avrà un'importanza sempre maggiore, perché la potenza della macchina permette agli sviluppatori di creare con maggiore libertà."

POKÉMON™

POKÉMON ACCHIAPPALI TUTTI!

IN EDICOLA A 9.900 LIRE!

Questo libro ti porterà in viaggio con Ash attraverso il vasto mondo magico di Pokémon. Conoscerai i suoi segreti per allevare e crescere queste straordinarie creature, e farai il tifo per lui mentre tenta di battere i suoi rivali e di sconfiggere la sinistra società del Team Rocket! Una lotta appassionante, senza esclusione di colpi, che ti terrà col fiato sospeso fino all'ultima pagina. Inoltre, leggendo questa storia potrai imparare strategie preziose, riceverai utilissimi consigli per trovare Poké Ball, scoprirai pozioni e armi da usare nel gioco per GameBoy!

Jason R. Rich

SYBEX

PATHWAYS TO ADVENTURE

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

JACKSON LIBRI

CERCALI ANCHE IN LIBRERIA E GRANDE DISTRIBUZIONE

playGround

Mensile di dialettica videoludica

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

Gentile redazione di **Super Console**,
Dopo anni di fedele lettura, ho deciso che per me è arrivato il momento dei saluti: il numero di ottobre è stato l'ultimo **S(P)C** ad entrare in casa mia. Ho deciso di scriverVi per manifestare apertamente ciò che penso e perché ho maturato questa triste decisione. Prima di tutto ci terrei a precisare i motivi che mi hanno spinto a seguirVi per tanto tempo: eravate obiettivi, professionali, scrivevate con stile e, soprattutto, affrontavate l'argomento"videogioco" con uno stampo sicuramente più adulto ed "elevato" rispetto alla media. Come sarebbe possibile dimenticare la profondità, quasi lirica, di una recensione come quella di **Final Fantasy VII**?

Un po' alla volta, però, anche Voi siete cambiati inesorabilmente, così come la scena videoludica in generale. Non so se tutto sia iniziato con i famigerati "First Look" di **Ridge Racer V** e **Street Fighter** per PS2: effettivamente non era da Voi! Precedentemente, quando tutte le riviste lodavano **FIFA** e compagnia bella, Voi eravate gli unici ad esprimere il Vostro reale giudizio. Forse sfidare Sony e riassumere con un numero la Vostra reale opinione relativa alla magra (sia in termini quantitativi sia, soprattutto, in termini qualitativi) offerta di software per la nuova PlayStation, sarebbe stato veramente troppo. E un po', lo ammetto, Vi ho compresi.

Siete anche stati estremamente professionali quando avete affrontato il problema scalettature con un esauriente speciale del buon Avecone. Anche in quel caso, comunque, non mi tornavano i conti: quando, per la prima volta, ho giocato a **Ridge Racer V** su PS2 il problema mi è sembrato macroscopico, era impossibile non accorgersene all'istante. Eppure, nel "first look" non ne avete fatto menzione, e Vi sono serviti diversi mesi di "riflessione" prima di affrontare il problema. E ora giungiamo alla goccia che ha fatto traboccare il vaso: gli editoriali.

Il mese scorso ho dovuto sorbirmi una discussione piuttosto affrettata, quasi da sembrare una disperata arrampicata sugli specchi, relativa al rapporto quantità-qualità in ambito "software per console", ma l'ultimo editoriale rappresenta veramente qualcosa di assurdo e ritengo che il solo tentativo di commentarlo costituisca un banale perdita di tempo. Dopo anni e anni di videogiochi, non è difficile accorgersi che la nostra (e ritengo anche la Vostra) è una passione: chi legge **Super Console** è uno di quei tanti "hard core gamer" che sembra disprezziate tanto. Se non lo fosse, probabilmente si perderebbe con una delle tante apparenti riviste di videogiochi, dove basta inserire qualche soluzione, mettere la foto di Lara in copertina per andare in edicola e farVi concorrenza.

Chi ama i videogiochi non ha bandiere: ci sono persone che hanno comprato il Nintendo64 solo per entrare nel mondo fantastico di **Zelda64**, chi comprerà la Playstation2 per immergersi in quello di **Metal Gear Solid 2**, ecc. Eppure, non riesco proprio a giustificare tutto l'astio che provate per le altre console, in primis il Sega Dreamcast. Quasi puntualmente in ogni pagina, cercate di ricordare al lettore che la console Sega è un fallimento, e addirittura, in caso di dubbi, consigliate di rivolgersi a qualche rivenditore. Io ho seguito il vostro suggerimento, e volete sapere la risposta? Mi è stato detto che la PlayStation ha avuto dei meriti come quello di massificare i videogiochi ma, in termini di introiti (ovviamente sempre per i negozianti), è stato un autentico inferno, dato che la pirateria ha ucciso il mercato, così come l'atteggiamento un po' "pesante" di Sony in ambito "distributivo" (a proposito, come mai non avete mai pensato di trattare l'argomento "distribuzione"? Sarebbe bello sapere a quali soprusi vengono sottoposti i venditori.). Le migliori soddisfazioni le hanno proprio avute dal Dreamcast, nonostante tuttora non abbia un importatore ufficiale: il software che esce è di elevata qualità e piratarlo non è così semplice (sebbene sia possibile) come con la console Sony. Prima di concludere, vorrei anche pregarVi di lasciare il mestiere dell'economista a chi se ne occupa di professione e, quindi, abbandonare certe futili argomentazioni relative al prezzo della PS2: è facile confrontare il prezzo di una console uscita nel 1995 con quello di una di imminente distribuzione, comparando le valute di allora e di oggi. Vi ricordo, comunque, che esistono ulteriori fattori non meno importanti, quali il costo della vita, la svalutazione della moneta, i tassi che vanno attualizzati, la situazione del mercato ecc. Per cui, mi auguro che, in futuro, nel momento di affrontare argomenti di carattere "economico", lo facciate tenendo conto di tutte le sfaccettature e non solo prendendo come esempio quelle più evidenti in apparenza ma sicuramente non più rilevanti.

Una console come Sony PlayStation nel 1995 ha avuto un impatto nel mercato sicuramente più elevato rispetto a Playstation2: le vere capacità della Playstation2, se tutto andrà bene, le potremo valutare non prima di due anni. Ora come ora, la PS2 non stupirà più di tanto: senza costosi add-on non offrirà gioco on-line, l'alta risoluzione abbinata ai canonici 60 fotogrammi al secondo fissi non rappresenta per nulla una novità (al contrario della stupefacente grafica 3D offerta da Playstation nel 1995), e non penso proprio che, abituati alla sublime grafica, alla perfetta fluidità, e all'irraggiungibile realismo di **F355** per Sega Dreamcast, **Gran Turismo 3** possa mai offrire un quantum leap tale da giustificare un prezzo così elevato.

Potrei andare a scrivere per diverse pagine, ma ho maturato troppa amarezza. Non Vi riconosco più, e d'altronde me ne sono accorto leggendo gli ultimi numeri di **Super Console**: dopo aver sfogliato la posta, essermi letto le rubriche di Avecone e Pedrazzini, e aver fatto un po' di sangue amaro leggendo l'editoriale, rimane veramente poco, escludendo la Vostra ormai consuetudinaria e sterile polemica fra le righe. Preferisco ricordarVi come la redazione di **Super PlayStation Console** di qualche tempo fa: obiettivi e professionali. La migliore di sempre assieme a quella di Videogiochi e Zzap!. Augurandomi che la mia critica possa costituire uno spunto di riflessione e un invito a migliorare per il futuro, Vi invio i miei più cari e rispettosi saluti.
Jean "R-Must" Forti

> "Il numero di ottobre è stato l'ultimo **Super Console** ad entrare in casa mia"
>
> Jean "R-Must" Forti

*Comprendo perfettamente il tuo disappunto, caro Jean, e nel risponderti ritengo necessario puntualizzare alcune cose, evidentemente mai chiarite (*mea culpa, mea culpa*):*

1. In redazione non ci guarderemmo in faccia se non per lanciarci pernacchie, se, come tu sostieni, disprezzassimo gli hardcore gamer. Non c'è membro del team di ***Super Console*** *che non appartenga a questa categoria. Siamo tutti cresciuti a pane e videogiochi qui dentro. Su questo non si discute. Ciò che Simone Crosignani voleva porre in evidenza nel suo editoriale è la curiosa tendenza degli appassionati a negare l'evidenza. L'evidenza che l'era degli hardcore gamer è finita. Se fosse per loro (e per noi) il mercato videoludico come lo conosciamo oggi non esisterebbe affatto. Staremmo ancora a chiederci quando e se l'attività videoludica verrà riconosciuta come salutare ed equiparabile ad ogni altra forma di intrattenimento massiva. In pochi sembrano comprendere i benefici derivanti dalla massificazione. E' a costoro che si rivolge l'editoriale del numero scorso. Così come il cinema, la musica e la letteratura, il videogioco non è più attività elitaria, ma ciò non significa necessariamente che l'elite (noi appassionati) verrà messa da parte. Anzi. Basta dare un'occhiata all'offerta cinematografica, musicale o letteraria per rendersene conto.*

La diversificazione qualitativa sussiste nonostante la massa. Perché lo scopo ultimo della massificazione è soddisfare i bisogni di tutti, non di tanti. E' per questo che in videoteca trovi l'ultimo film di Vanzina a pochi metri da Fight Club, *o* Il Grande Lebowsky *di fianco a* Se scappi ti sposo.

2. Non credo che ***Super Console*** *cerchi ad ogni occasione di "ricordare al lettore che la console Sega è un fallimento". Né apertamente, né fra le righe. Se le notizie riportate in* ***OuterWorlds*** *denunciano l'abbandono di Dreamcast da parte delle maggiori software house mondiali, non è colpa nostra. Se l'industria videoludica considera il sistema Sega meno promettente e proficuo rispetto alla*

concorrenza presente e futura, non è colpa nostra. E' quello che succede, e noi lo riportiamo. Senza alcun astio. Al contrario. Basta sfogliare i primi numeri dell'allora ***Briefs from the Outer Worlds*** *per rendersi conto di quanta ammirazione ha suscitato in noi la nuova tecnologia Sega. Un'ammirazione che persiste ancor oggi (le sfide a* ***Virtua Tennis*** *si sprecano, fra una pausa e l'altra a* ***Winning Eleven 2000*** *per dirla tutta), ma che si scontra con l'evidente incapacità della casa nipponica di imporsi sul mercato internazionale. Sega ha un enorme vantaggio: come Nintendo, vanta internamente un esercito di sviluppatori esperti, ma soprattutto capaci di sfidare le convenzioni (si pensi a* ***Crazy Taxi***, ***Shen Mue*** *e* ***Jet Set Radio***, *tutti targati Sega). Il problema è che questo non basta a Sega come non basta a Nintendo. Nel mercato videoludico del nuovo millennio l'imperativo categorico è ottenere il pieno supporto delle terze parti, le uniche in grado di garantire quella produzione videoludica diversificata, indispensabile per sfondare nel mercato di massa.*

3. Veniamo al discorso "First look". Come i più svegli di voi avranno notato, ***Super Console*** *è stata una delle poche testate italiane a recensire i primi giochi PlayStation2 seppur senza apporvi un voto finale. Molte altre ne hanno addirittura ignorato la commercializzazione. Il motivo? Sony. All'epoca la grande "S" ci sconsigliò di giudicare le produzioni nipponiche in vista delle modifiche che vi sarebbero state apportate in occasione del lancio europeo. E, a quanto pare, aveva ragione.* ***Tekken Tag Tournament*** *PAL vanterà il FSAA,* ***DOA2: Hardcore*** *PAL sarà animato da un nuovo motore grafico "anti-scalettature", e* ***Fantavision*** *PAL includerà una modalità per il gioco a due (ricorderete che nel First Look di quest'ultimo io stesso mi lamentai della latitanza di questa opzione). Veniamo a* ***Ridge Racer V***.

Nel suo First Look non si fa menzione delle scalettature perché all'epoca si riteneva il difetto connesso ad una non piena compatibilità del segnale video NTSC con i nostri televisori multistandard. Come voi, eravamo anche noi sorpresi dell'evidente disfunzione tecnica, ma prima di sbraitare ai quattro venti "che schifo!" abbiamo preferito effettuare alcune ricerche. Purtroppo i primi risultati sono venuti alla luce quando la rivista era già nelle edicole. Abbiamo rimediato con lo speciale Anti-Aliasing pubblicato su ***Super Console*** *72, frutto, è bene ribadirlo, non di nostre supposizioni, ma di una onesta ricerca, avulsa da ogni ingerenza esterna, indirizzata semplicemente a comprendere come stanno realmente le cose.*

4. Questo ultimo punto lo dedico a me, chiamato in causa per aver adotto cause economiche di rilevanza marginale a giustificazione dell'alto prezzo di PlayStation2 in Italia. Sinceramente credo che la svalutazione della lira rispetto allo yen abbia avuto un ruolo importante nella determinazione del prezzo del nuovo sistema Sony in Italia. Non vedo altre ragioni per cui il prezzo della versione UK sia rimasto invariato rispetto a quello italiano. Confrontando i prezzi suggeriti in altri paesi europei (Francia, Spagna, Grecia ecc…) con quelli di 5 anni fa, non si registrano differenze sostanziali fintanto che il rapporto yen/moneta locale resta invariato. Non sono un economista, certo, e ricordo di averlo anche specificato. Vado per deduzione (soprattutto), ma anche per sentito dire (è stato Chris Deering ad indicare le scarse performance dell'euro come causa dei rincari). Al limite meriterebbe qualche aggiunta la spiegazione delle enormi differenze fra i prezzi statunitensi e quelli europei (le famose 640mila lire contro le nostre 900mila). In quel caso, lo ammetto, sarebbe stato utile approfondire l'argomento specificando la rilevanza dei differenti regimi di tassazione nei due continenti. In America, ad esempio, l'IVA incide sul costo del prodotto molto meno che da noi (se noi paghiamo il 20% in più, gli americani solo il 6-10%). La forte pressione fiscale europea rispetto a quella americana fa il resto. I nostri dettaglianti pretendono margini di guadagno superiori proprio per far fronte ai superiori costi di gestione dell'attività, dei dipendenti e di tutto il resto. E questo te lo può confermare qualsiasi negoziante senza necessariamente scomodare l'economista.

Concludo con la speranza che tu non dia seguito alla tua minaccia di abbandonare ***Super Console*** *comprando almeno questo numero novembrino. Del resto sarai pure interessato a leggere la mia risposta no?*

Ciao Marcello,
è da molti anni che vi seguo, in particolare alcuni elementi della reda che militarono nella mitica **Game Power**.

Ho deciso di scriverti perché sento che ormai la mia (vera) passione videoludica sta giungendo al termine, vuoi per la masterizzazione (che, come sai, fa calare la soddisfazione di un vero appassionato), vuoi per i miei gusti ormai incontentabili, che esigono di provare ogni volta qualcosa di più interattivo e coinvolgente. E qui voglio puntare il dito verso i programmatori: sfoglio le pagine di **Super** e cosa vedo fra le novità per PS2? Titoli tipo: **ESPN International Track & Field** (che giustamente non avete menzionato in copertina) o altri giochi che, grafica a parte, hanno un concept rinviabile alle console a 8-bit. Vogliamo svegliarci?!?

Gli stessi **RRV** e **TTT** che cosa offrono in più rispetto alle loro precedenti incarnazioni a 32-bit? La realizzazione tecnica. Punto. Occhei, PS2 è paragonabile a un bimbo in fasce (e ricordatevi che… "brutti in fasce = belli in piazza"!!), ma questa fretta di produrre e vendere può solo considerarsi come un fattore negativo.

L'home entertainment è passato da mercato di nicchia a tendenza di massa, e molte volte sono più gli svantaggi portati da questo cambiamento a farsi sentire da chi, come noi, ha una cultura videoludica alle spalle. Anch'io, guardando le foto di **G.L.Surf Riders**, ho richiamato alla mente **California Games**. La stragrande maggioranza dell'utenza PlayStation non capirebbe. E' una razza in via d'estinzione, la nostra, quella del "cultore videoludico", il quale osserva, commenta e si meraviglia dell'evoluzione tecnologica. Leggendo **PlayGround** trovo spesso parole sprecate, intellettualoidi fieri di avere in testa mezzo vocabolario, e la tendenza ad imporre le proprie idee. Io ammiro veramente e ringrazio Marcello per la sua pazienza nel suo lavoro e nelle risposte. Es.: **SC**73. Raquel, deficiente di prima categoria, si rivela tale attraverso queste testuali parole: *"E' già stato detto di tutto, è vero, ma ancora una volta desidererei esprimere la mia opinione che osare definire definitiva (er..) mi sembra alquanto appropriato* (bravissimo, che sfoggio di retorica ed eloquenza, sentiamo l'opinione definitiva...)*: la PS2 fa schifo!"*. Ed ora un applauso al coraggio di Marcello che ha voluto rispondere a una lettera contenente una frase che sembra detta da un bambino di 5 anni che non conosce ancora bene la differenza tra hardware e software.

Ci si lamenta del fatto che le potenzialità di PS2 non sono adeguatamente sfruttate. E allora? Chi se ne frega. Avete tutta 'sta fretta? Invece di sfornare giochi da Play1 con grafica a 128-bit, vogliamo provare a spremerci un attimo di più le meningi e tirare fuori dei concept innovativi? Sarà questa la strada da seguire se non vogliamo sprecare le grandi potenzialità dell'Emotion Engine. Perché puntare sulla grafica? Se ci "accontentassimo" di un motore grafico, che so, alla **Vagrant Story** con risoluzione ovviamente migliorata, quante ore di divertimento in più potremmo avere in un DVD? Io coi videogiochi ho sempre voluto soprattutto divertirmi, non stare seduto ad esclamare: *"Wow, hai visto che grafica?"*. Chiudo con una mia affermazione, che *"definire definitiva mi sembra alquanto appropriato"*: **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**.
Mario Morandi

> "Ci si lamenta del fatto che le **potenzialità di PS2** non sono **adeguatamente sfruttate**. E allora? Chi se ne frega. Avete tutta 'sta **fretta**?"
>
> Mario Morandi

Non so che dire, per cui vi saluto. O forse no, perché in effetti mi sta venendo qualcosa: un gran mal di testa. Farò di tutto per non assomigliarvi nella morfologia sintattica, odio i caproni che seguono il vostro stile solo per… boh? Sono caproni, non hanno bisogno di scopi celati. E ancora. Odio questo periodo che non sa di periodo, non ha nulla di periodo, eppure è compreso tra due punti.

Perché lo usate? Ma soprattutto, perché migliaia di persone che vi scrivono fanno altrettanto? Siete i migliori, lo so, si sa. Non c'è bisogno di spiegazioni, semplicemente siete i più preparati ed obiettivi. Altre riviste mi danno la nausea quando commentano le immagini pre-calcolate di **Final Fantasy N** dicendo… no, ve la voglio illustrare: Immagine: La spiaggia che viene assaltata da Squall e i Seed nella missione Test (la prima); commento: *"E poi dicono che la PlayStation ha un hardware superato, guardate il dettaglio di quella sabbia!"*. Certo, anche il mio fido Amiga 500 lo faceva. Che belli quei

tempi, i giochi erano tutti belli, anche se erano brutti.

Ma è poi vero che nell'Arte digitale si ha una obsolescenza progressiva dell'opera? O un capolavoro resta tale nel tempo? **Spindizzy** è e resterà un capolavoro a tempo indefinito, per me quantomeno. E **Quazatron**? E **Interceptor**? E *LionHeart*? E *Brazil*? E **Metal Gear Solid**? E *Fight Club*? E **Thanatos**? E *C'era una volta in America*? E **Castelvania**? Ho fatto vedere *Fight Club* ad un paio di miei amici, non mi hanno parlato per una settimana. Mia moglie ogni volta che passa davanti al mobiletto dov'è riposto il DVD viene presa da un'irresistibile voglia di distruzione nei confronti miei e dell'adorato disco argentato. Ma se lo cancellassi per sempre dalla mia esistenza, io sarei lo stesso? Mia moglie sarebbe più tranquilla? Probabilmente se la prenderebbe con *DarkCity* o **Vib-Ribbon** riposti nello stesso mobiletto. Devo vergognarmi se mi piacciono i videogiochi? Dovrei vergognarmi se tengo giochi e film nello stesso mobiletto? I fumetti li tengo in un altro. Bravo Amedeo di Renzo, finalmente hai centrato il punto: Arte è e Arte rimane, il videogioco. Bravo MBF, hai centrato, un po' di cervello ogni tanto fa bene a tutti, ma sinceramente da *eXistenZ* mi aspettavo qualcosina di più. Non pretendo di essere nella ragione o nel torto, in fondo nessuno è da nessuna delle due parti. Andrea Borghi convive con il suo bisogno, e fa bene. Io anche ci sto provando, metadoni di giochi già finiti evitano che le mie finanze si azzerino prima della fine del mese. E' colpa mia se sono così maledettamente veloce a finire i giochi? O sono i giochi che sono corti? L'importante è divertirsi, no? E, in fondo, se un gioco è bello anche a rigiocarlo ci si diverte. Allora perché il desiderio di qualcosa di nuovo ci sconvolge così tanto? In questo siamo come chi compra software pirata, consumiamo godendo meno di quanto potremmo. Siamo così in tutto, anche nel cibo, nel sesso, nella spiritualità. In fondo, a questo mondo manca una speranza certa, definita. Io l'ho trovata in Dio, in mia moglie, nei miei amici, e nei videogiochi. E no, lo ripeto, non mi vergogno a metterli in questa lista, in fondo hanno occupato una discreta porzione della mia infanzia, della mia adolescenza, della mia attuale esistenza.

Ma non stavo parlando dell'Arte? Sarà il mal di testa che mi depista. Ho rigiocato a **Castelvania** ieri. L'ho finalmente finito con Richter dopo che con Alucard avevo ottenuto il 200.6%. Mi è piaciuto, tanto, non credevo. Ho riassaporato l'Arte che è in esso, e l'ho trovata stupenda come in principio. Se solo ci liberassimo dalla ricerca di qualcosa di nuovo che ci condanna... L'uomo è imperfetto per natura, e il videogioco offre quelle sensazioni di benessere che possono in qualche modo dare un'impressione di completezza, di perfezione. Ma quando il gioco finisce, ci si accorge che così non è stato, e si ricomincia la ricerca in un altro gioco. Come il manager in carriera, sempre più in alto. Sto delirando, accidenti al mal di testa.

L'Arte: ho giocato a **Ghouls 'n' Ghosts** su ZxSpectrum2 con un emulatore, ed ho trovato la canzone d'apertura tanto impressionante sul vecchio Speccy quanto sulle mirabolanti 4 voci dell'Amiga. Merito di Tim Follin, certo, ma cosa significa? Forse l'Arte non dipende dalla sua incarnazione? Un concetto brillante rimane tale anche a seguito di una realizzazione minata da scarsi mezzi? Non può essere così. Non trovo la risposta. **Sentinel** è un capolavoro, ma la sua riedizione è un cesso. Il mistero si infittisce. Anche il mio mal di testa, vi saluto.

Wis

Sono l'amore di Wis per sua moglie.

Mitico Palahniuk, a prescindere dal nome. Chuck si gira.

Quando gioco mi sento appagato. Quando finisco mi ritrovo punto e daccapo. Perché? Perché che ci crediate o meno, il videogioco non ti fa vincere mai. Alla fine è sempre Game Over. Per tutti. Congratulations e arrivederci. E' stato bello finché è durato.

Puoi anche tentare il tutto per tutto, buttarci dentro tutti i codici Action Replay che riesci a reperire, rigiocare a ***Resident Evil 2*** *per altre tre volte, addirittura tentare di resuscitare Aeris, alla fine sei sempre e comunque fuori. Che tu lo voglia o no, videogiocare conduce all'uscita da un mondo digitale che non prevede permessi di soggiorno a tempo indeterminato. "*Espulso da un mondo che non prevede alcuna realtà al di fuori di se stesso*" dice saggiamente Andrea Salvi. E continua: "*come un pornospettatore, il videogiocatore si risveglierà insoddisfatto dalla sua foga masturbatoria, e tornerà a giocare, nel vano tentativo di affrancarsi da quella schiavitù che è la sua stessa esistenza all'interno del Gioco*" (cfr. "Tra hardcore e videogame: il gladiatore", mensile* Duel *n°82 pag.77). E allora che fare? Semplicemente nulla. Come nel sesso, devi necessariamente aspettare che si ricarichino le "batterie". Poi si ricomincia, con lo stesso videogioco o con un altro, alla ricerca di rapporti migliori, alternativi, magari anche di gruppo. Il multitap esiste per quello. Anche il multi-angle dei DVD di Vivid se è per questo. E' una questione di punti di vista. Se la riedizione di* ***Sentinel*** *è un cesso, quella di* ***Speedball****, secondo me, è una turca con lo scarico fuori uso alla toilette della stazione ferroviaria di Vergate sul Membro. Sono espressioni artistiche entrambi. Difficilmente delle opere d'arte. E' bene distinguere le due cose.*

Caro Marcello,

pur avendo meditato di scriverti più di un centinaio di volte, non ho mai sentito il bisogno di far conoscere all'intera utenza di **Super Console** la mia opinione. Ho lasciato che altri si scannassero sulle pagine di **PlayGround** riguardo alla pirateria, al futuro della Sony e della sua macchina e, ultimamente, alla concezione del videogioco come nuova forma d'arte. Tutti argomenti di grande interesse che, a quanto pare, suscitano una considerevole attenzione da parte di videogiocatori esperti, illuminati e sicuramente dotati di grande cultura. Non ho alcuna intenzione di sminuire le loro elucubrazioni che occupano da mesi e mesi le pagine della nostra rivista preferita, ma, in qualche modo, vorrei riportare l'attenzione di tutti verso quella semplice, ma molto spesso dimenticata, azione che ci accomuna tutti: (video)giocare. Ora, io certo non dispongo della conoscenza artistica del buon vecchio Amedeo di Renzo, che ha dato prova di straordinaria intelligenza riuscendo ad accrescere ulteriormente una diatriba che durava da un bel po' di tempo, o dell'incredibile passione (o forse dipendenza) per i videogames di Andrea Borghi: eppure sento che ancora qualcosa non funziona. Tutti quelli che scrivono mi danno l'idea di essere professori, intellettuali, grandi menti che tentano di elevare ad uno stadio superiore una passione come tante, forse più diffusa di altre, ma che altro non è che una passione, un hobby. Che ve frega di dimostrare ad ogni costo che il videogame è arte? Secondo voi, chi comprava CD tarocchi fino all'altro ieri, oggi non li comprerà più solo perché s'è beccato il cazziatone da qualcuno di voi? A cosa serve denigrare un videogioco che magari è piaciuto moltissimo al vostro vicino di casa e a voi ha fatto schifo fin dalla prima schermata? Tutti hanno il diritto di esprimere le proprie opinioni, non lo metto in dubbio, ma piuttosto che perdere tempo scrivendo missive chilometriche che, salvo rari casi, non portano da nessuna parte, pensate a divertirvi con quello che avete. Anch'io sono rimasto estasiato davanti a **Final Fantasy VII**, anch'io ho sognato di essere una spia dopo aver smanettato con **Metal Gear Solid**, anch'io mi sono sentito come Bo e Luke giocando a **Driver**, anch'io ho provato terrore con la trilogia di **Resident Evil** e con i due **Parasite Eve**, anch'io sono rimasto colpito dalla storia di **Xenogears** e di **Saga Frontier 2**: in un modo o nell'altro, sono cambiato grazie a questi bei momenti. Non importa se un videogioco è ben realizzato o no, non importa se alcuni lo considerano un'opera d'arte contemporanea o un semplice mezzo di intrattenimento, l'importante è quello che avete provato giocandoci. E quindi, per favore, non ostentate davanti a noi comuni sognatori la vostra intelligenza e capacità espositiva, evitate di perder tempo parlando male di un gioco piuttosto che di un altro, non opprimeteci con i vostri discorsi sul futuro dell'entertainment elettronico e sulle scelte strategiche di Sony, Nintendo, Sega, Microsoft o Pinco Pallino che sia.

In poche parole: VIDEOGIOCATE e DIVERTITEVI. Il resto sono solo parole buttate al vento. [...]

Riccardo Saverio Mucci

> "Siamo come chi **compra software pirata**, consumiamo **godendo meno** di quanto potremmo"
>
> Wis

E verrebbe da buttare al vento anche questa rubrica se tutti videogiocassero divertendosi e basta. No, no, non sono d'accordo. Al contrario direi che è ammirevole l'apporto opinionistico dei lettori di ***Super Console****. Direi addirittura vitale. Il bello delle pagine è che le puoi voltare, delle parole che le puoi ignorare, dei pensieri che te ne puoi fregare. E ciononostante giocare e divertirti come al solito. E' proprio verso i "comuni sognatori" che sono dirette le esternazioni di Andrea Borghi, Amedeo di Renzo, Nemesis Divina, del compianto Aragon, e di tanti altri esponenti di una (più nutrita di quanto si creda) schiera di pensatori acuti insofferenti verso la prevedibilità, il qualunquismo, la banalità, la superficialità. Ben vengano i loro contributi, quindi, anche se stimolano reazioni ostili. In un modo o nell'altro inducono comunque a riflettere. Un'attività praticata da pochi. Tu stesso, caro Riccardo, dimostri di apprezzare i loro pensieri ("*argomenti di grande interesse*" dici) allora perché vuoi fare un passo indietro? Di riviste che riportano opinioni futili, mosse più dal desiderio di pubblicazione ("*mamma guarda c'è il mio nome!*") che dall'esigenza di stimolare la riflessione sulle questioni più "intime" che ci legano al videogioco, ne è intasata ogni edicola. No, non è il mio un invito a rivolgerti ad altre testate, né è mia intenzione rispondere alla tua obiezione con un "*le cose stanno così, facci una ragione*". Ci tengo solo a farti notare che in PlayGround troverai più spesso che altrove videogiocatori che (semplicemente) si pongono delle domande, non necessariamente più "intelligenti, esperti ed illuminati" di te. E sì, giocano e si divertono anche loro.*

> "Tutti hanno il diritto di **esprimere le proprie opinioni**, ma piuttosto che perdere tempo scrivendo **missive** chilometriche, **pensate a divertirvi** con quello che avete."
>
> Riccardo Saverio Mucci

Cara redazione di **Super Console**, sì, lo so, sono un po' ripetitivo e quindi parlerò ancora dell'arte applicata al videogioco, ma non solo. Infatti colgo l'occasione per proporvi un progetto molto ambizioso (un po' troppo,forse) che per voi, spero, rappresenti uno stimolo (so che vi piacciono le sfide, questo lo si capisce leggendo **Super Console**).

Prima di riespormi sull'arte e i videogiochi in generale vorrei farvi una domanda: perché non date un parere sull'argomento sopraccitato? Lo so che in passato vi siete (o ti sei, Marcello) già espressi però...

Ok, passiamo al punto uno: in un certo senso il videogioco è un media, attraverso cui trasmettere storie, sensazioni e più raramente emozioni. Da un altro punto di vista (quello di noi appassionati o comunque i fruitori in generale) i videogiochi sono leggermente più completi di musica e di cinema, infatti l'interazione infonde al giocatore la sensazione di essere partecipe dell'opera, sensazione assente totalmente nell'ascolto di musica o nella visione di film. I programmatori, poi devono sostenere due tipi di impegni per la realizzazione: impegno tecnico, o anche economico, per la creazione della grafica (il più sofisticata possibile) e di un sonoro all'altezza. Poi c'è l'impegno mentale per la costruzione di mondi, di strutture complesse e credibili.

Rileggendo attentamente i punti sopraccitati appare possibile vedere i videogiochi come forma d'arte al pari di cinema e musica. C'è chi dice che i vg (scusate l'infelice abbreviazione) non siano arte fino a quando la tecnologia non sarà arrivata (cioè immagini, personaggi e animazioni non dissimili dalla realtà).

A quelle persone rispondo che al tempo della prima trilogia di *Star Wars* le tecnologie erano ben lungi dall'essere perfette, eppure c'è chi considerava il film di Gorge Lucas un capolavoro e questo esempio può essere esteso a tutti i film del passato che utilizzavano effetti speciali o roba simile. Giusto? *[Non solo. Come vanno considerati giochi come* ***Vib-Ribbon****,* ***Jet Set Radio****, o addirittura* ***Tetris****? In questi ed altri casi la grafica non anela alla riproduzione realistica di alcunché. E' fumettosa in certi casi, semplicemente simbolica in altri, senza che ciò sminuisca la qualità artistica del prodotto. La grafica viene troppo spesso considerata come fattore a sé stante, e quindi giudicata artisticamente a prescindere dal gioco a cui intende dar forma. Al contrario andrebbe riconsiderata in chiave puramente accessoria ndm]*

Bene, con questo ho finito la mia analisi culturale sui vg, dunque passiamo ad altro: mi sono accorto (io e un paio di lettori su **Mega**) che c'è una certa differenza tra **Super Console** e **Mega Console**: la prima è professionale, ricca di rubriche di contorno e di svago (grande **MBF Today**!); la seconda è comunque professionale, però appare un po' spoglia di fronte allo splendore di giornale che tratta la console Sony.

È facile intuirne anche il motivo: soldi. Già i soldi. E' chiaro che vende più un giornale dedicato a una console come PlayStation che non a Dreamcast o N64, almeno in Italia.

Ecco allora la mia proposta, come lettore esigente (che si aspetta il meglio da chi ha dato il massimo. L'ho già sentita questa), bene sto per sparare...

Perché non fate una rivista unica (o multiformato)?

Immagino la vostra risposta "*...è facile parlare, i fatti sono un'altra cosa*" e forse avete ragione, però volete mettere? Anche voi avete spesso ripetuto che è più facile parlare di tutte le console, vero? Sarebbe un'idea fantastica: LA rivista su tutte le console (non come qualche magazine di cui non faccio nome) con un titolo del tipo "All Console" o "Console" o come volete. So anche che abbandonare i vostri estimatori (anche se "abbandonare" non è la parola più giusta, meglio "arricchire") potrebbe far calare le vendite, ma se pubblicizzate la rivista per 3 o 4 mesi e poi la fate uscire, direi che il bilancio non ne perderebbe più di tanto, anzi...

Oppure create una rivista nuova senza eliminare **Super** e **Mega** che sono comunque fantastiche. Sono sicuro che otterreste una grande soddisfazione personale maturata dall'appagamento di noi lettori. Per favore vi chiedo di prendere seriamente in considerazione la mia missiva. Spero in una vostra risposta.
Saluti a tutta la redazione.
Enzo "Squall46" D'Armenio

P.S.:un inchino a Matteo Biordi di San Marino.

Di tanto in tanto l'idea di realizzare una testata multiformato ritorna, ma non si concretizza mai. Fino ad oggi l'unico assaggio di come potrebbe essere ***Super Console*** *in un'ottica multisistema resta* ***OuterWorlds*** *(che già di per sé non sarebbe malaccio come nome di un'ipotetica rivista sui videogiochi* tout court*. A pensarci bene, anche "Super Console" non sarebbe da buttare visto che dal concetto di multiformato si potrebbero tranquillamente escludere i PC. L'incombenza di Xbox e la più generale affermazione della console come sistema videoludico massivo, lasciano poche esclusive all'utenza PC).*

I motivi per cui dall'idea non si passa alla sostanza sono molteplici e la questione costi è solo uno di questi. Molto dipende da cosa richiede il mercato.

L'utenza PlayStation preferisce snobbare le riviste che trattano sistemi estranei al loro concentrandosi sulle monoformato (e le critiche sollevate spesso ad ***OuterWorlds*** *lo dimostrano). Il che, inutile dirlo, pone un freno ad ogni progetto che vada in senso opposto a questa tendenza. Altri vorrebbero "di tutto di più", ma, onestamente, sono in pochi. Come molti di voi avranno notato, l'industria editoriale segue oziosamente quella videoludica prediligendo le pubblicazioni monoformato indirizzate all'utenza del sistema più diffuso in un dato momento.*

In questo periodo storico PlayStation, in futuro PlayStation2 (con ogni probabilità). Restano le incognite Xbox e GameCube, ma, come tali, non verranno prese in seria considerazione fintanto che non perverranno riscontri tangibili sulle prospettive di diffusione dei due sistemi in terra italiota.

Fino ad allora ***Super Console*** *continuerà su questa strada. Ma dopo? Sicuramente qualcosa cambierà. Dubito che* ***Super Console*** *si dedicherà ad altri sistemi più di quanto faccia oggi.*

Per un editore è senz'altro più proficuo avere un portafoglio di riviste specifiche che coprano settori diversificati, piuttosto che un'unica testata dedicata a tutti i sistemi di intrattenimento elettronico. Non escluderei pertanto l'ipotesi di nuovi nascituri nel catalogo cartaceo (e non) del Gruppo Editoriale Futura.

Entro la fine del 2001 saranno molte e difficili le scelte che ci troveremo ad affrontare. In ogni caso faremo quanto in nostro potere per non abbandonare quell'utenza che, come noi, considera il videogioco un prodotto a sé, a prescindere dal sistema su cui gira.

playFAQ
Frequently Asked Question

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playfaq@tin.it

Q Ho una curiosità che spero voi potrete soddisfare: la PlayStation2 possiede un'uscita digitale di tipo ottico. Come faccio a collegarla ad un ingresso digitale "normale" (cioè quello del DTT2500 della Creative)? Esiste qualche dispositivo e/o adattatore o ne faranno in futuro? Un'ultima cosa: sapete per caso se il DTT2500 supporta le tracce audio DTS? (sul sito della Creative non dicono nulla a riguardo!)

A *Nope. Il DTS non è supportato dagli impianti Creative. Per quanto riguarda l'ingresso ottico, non esistono adattatori in commercio, ma si possono realizzare. Il problema è il costo. Fai prima a comprarti un nuovo impianto Dolby Digital con ingresso digitale. Risparmi pure. Ti consiglio il DeskTop Theatre 5.1 DTT3500 Digital, uscito in Giappone (sotto il nome di PlayWorks 2500 cfr.* ***PlayFAQ*** *su* ***SC****71) contemporaneamente al lancio di PlayStation2 e disponibile adesso anche in America, con il lancio europeo previsto entro la fine dell'anno. Il DTT3500, compatibile con lettori DVD, PC (via SoundBlaster Live) e PlayStation2, si distingue dal DTT2500 per l'inclusione di un ingresso ottico. Ulteriori info all'indirizzo http://csw.creative.com/products/dtt3500/*

Q Una domanda semplice semplice sulla PlayStation2. Possiedo un Mac G4 con ingresso FireWire (che poi sarebbe l'i.link per Sony) e software di acquisizione. Uso quest'ultimo per trasferire immagini dalla mia fotocamera digitale al Mac, e mi chiedevo se fosse possibile fare qualcosa di simile con la PlayStation2 (visto che è dotata di i.link). In particolare sarei interessato a catturare video ed immagini dei giochi senza necessariamente collegare la console ad una scheda di acquisizione. Sapete se è possibile? Avete fatto delle prove?

A *Sì, e il responso è, purtroppo, negativo. L'interfaccia sembra infatti funzionare in un solo senso, vale a dire permette di trasferire dati da una sorgente digitale esterna alla console e non viceversa. Al momento l'i.link viene impiegato esclusivamente per collegare fra loro più console (vedi* ***Armored Core2****,* ***Unreal Tournament*** *e* ***Gran Turismo 3****). Non è improbabile che in futuro Sony realizzi un software attraverso cui trasferire ed archiviare fotografie digitali sulla console attraverso l'i.link, ma al momento sembra prevalere l'impiego dell'ingresso USB (vedi* Picture Paradise *su* ***Playworld*** *del numero scorso).*

Q L'altro giorno stavo girando in Rete alla ricerca di foto dei nuovi episodi di **Winning Eleven**, il mio gioco per PlayStation preferito. Giunto sul sito giapponese della Konami, ho visto una notizia (di cui non ho capito una mazza, essendo tutto scritto in ideogrammi!) che parlava di **ISS Pro Evolution** come del "Console Game of the Year - Italy". Vuol forse dire che, con mia grande gioia, il capolavoro dei capolavori è stato il gioco per console più venduto nello scorso anno in Italia? Attendo delucidazioni.

A *Niente di tutto questo. La pagina che hai trovato sul sito di Konami Japan riporta semplicemente la notizia del premio ricevuto da Konami in occasione del recente ECTS di Londra. Ogni anno l'organizzazione della fiera britannica assegna a diverse riviste europee il compito di premiare il miglior videogioco uscito negli ultimi dodici mesi: per quanto riguarda il titolo di miglior gioco per console uscito nel nostro Paese, ancora una volta il privilegio è toccato a* ***Super Console*** *e* ***Mega Console****. La decisione di premiare* ***ISS Pro Evolution*** *con l'ECTS Award 2000 è stata unanime, visto anche che il titolo (nella sua ultime incarnazione "olimpica") rimane il più gettonato all'interno delle redazioni. Per la cronaca, riportiamo anche i premi assegnati dalle altre pubblicazioni europee: la rivista francese* Joypad *e i nostri compagni di mille bevute del mensile olandese* Power Unlimited *hanno votato* ***Gran Turismo 2****,* ZD Net *(Germania) ha premiato* **Resident Evil: Code Veronica** *per Dreamcast e gli amici spagnoli di* Micromania *hanno optato per* ***Soul Calibur****, sempre su DC.*

Q Vorrei sapere se **Winning Eleven 2000 Olimpic** sarà convertito per il mercato PAL. Se sì, quando approssimativamente dovrebbe uscire qui in Italia?

A *Sebbene Konami non abbia confermato nulla al momento e nonostante il team di sviluppo della serie* ***Winning Eleven*** *sia alacremente al lavoro sulla versione per PlayStation2, confidiamo in una commercializzazione* ***Winning Eleven 2000 Olimpic*** *PAL per i primi mesi del prossimo anno.*

Q Per caso la Sega, considerando l'età del Dreamcast (2 anni) farà uscire un'altra console fra qualche mese per contrastare la PlayStation2?

A *Considerato l'età del DC (2 anni)? Non è poi tanto vecchia, sai? Anzi, direi che è nel pieno della sua adolescenza. Dubito che Sega commercializzerà o anche solo annuncerà l'eventuale successore di Dreamcast nell'immediato futuro (sebbene il progetto sia attualmente in sviluppo). In compenso sono parecchie le azioni di contrasto della grande "S" a danno di PlayStation2. L'ultima ha visto Sega annunciare per il 30 ottobre la disponibilità in Europa di Dreamcast più il lettore DVD multiregionale (!) Ancore Direct 450 in bundle a 299 sterline (lo stesso prezzo di PlayStation2). Nella confezione verrà inoltre inclusa una copia gratuita di* ***Chu Chu Rocket*** *ed un buono sconto per l'acquisito di un film su DVD.*

Q Premetto che questa mia non è una domanda "tradizionale", ma la mando a voi visto che ho voglia di rompervi con un interrogativo che mi frulla per la testa da tempo. Perché si dice "sequenza di boot"? Che vuol dire "boot". Sul dizionario leggo "Boot: trad."stivale". Sequenza di stivale? Ha forse qualche altro significato? Magari cercando sul dizionario informatico...

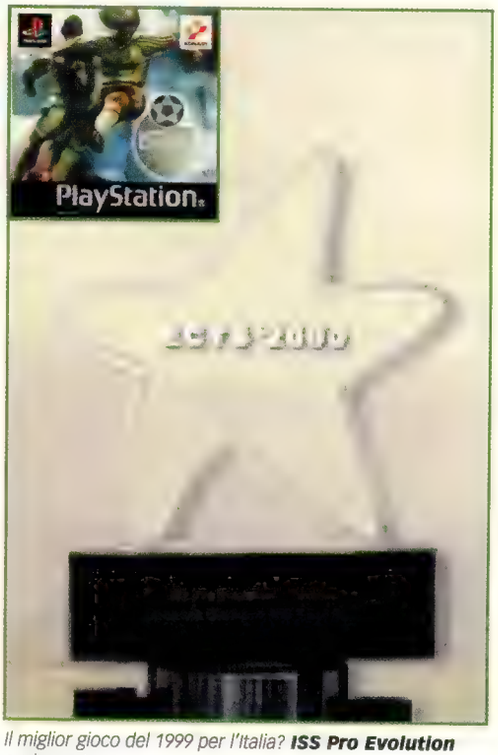
A *Il termine "boot" impiegato in ambito informatico starebbe per "avviamento". La sequenza di boot è pertanto la sequenza di avvio. Il termine, che significa però "stivale", è ricavato dall'abbreviazione di "bootstrap", vale a dire la fettuccia posta di lato o dietro lo stivale con cui è resa più agevole la calzatura. Bootstrap indica quindi l'azione "tirare la fettuccia". Ora, visto che la sequenza di boot altro non è che un programmino atto a farne partire uno più grande (un sistema operativo ad esempio), il senso metaforico di quel "boot" impiegato in ambito informatico, appare evidente.*

Ma che dico?

Da **PlayFAQ** 73: *"Il prezzo dell'edizione americana [di PSone] è di 79 dollari, [...] PlayStation II costa 99 dollari."* Il prezzo di PSone in America è identico a quello dell'attuale PlayStation, vale a dire 99 dollari.

Q Ho letto sul numero 73 di **Super Console** la notizia dell'esistenza di una scheda coin-op basata sulla tecnologia PlayStation2. Leggo anche che software house come Namco, Capcom e Konami hanno "già espresso interesse nello sviluppo del software per PS2A" (questo il nome in codice della motherboard). Questo "interesse" si è per caso concretizzato in qualche forma di intrattenimento videoludica tangibile? Traduzione: quanti giochi sono stati annunciati fino ad oggi?

A *Almeno due,* ***Ridge Racer V – Arcade Battle*** *- e* ***Bloody Roar 3****. Di Namco ovviamente. Il primo, inutile dirlo, è la pedissequa versione del* ***RRV*** *per PlayStation2 (sebbene con supporto per il multiplayer), il secondo no. Il coin-op* ***Bloody Roar 3*** *è stato presentato ufficialmente durante l'ultimo JAMMA tenutosi in Giappone a settembre. Previsto per System 246 (questo il nome definitivo della PS2A), il terzo episodio dell'animalesco beat'em up namchiano potrebbe inaugurare un processo di conversione inverso, dall'arcade a PlayStation2. Come Dreamcast, anche PlayStation2 avrebbe la sua "Naomi". E come 5 anni fa, Namco dimostra per prima fiducia e supporto. I primi commenti sul gioco parlano di una fedele riproposizione della vecchia meccanica di gioco, ricoperta solo da un meraviglioso velo cosmetico. Come* ***Tekken Tag Tournament*** *del resto.*



Il miglior gioco del 1999 per l'Italia? ***ISS Pro Evolution*** *ovviamente.*

a cura di marcellocangialosi

Q Si può sapere se questo benedetto film su **Resident Evil** si girerà o meno? Cosa vuole fare Capcom, cancellarlo? Lo faccia, ma soprattutto lo dica. Sono sul chi va là da quando è stato annunciato ed ho temuto il peggio quando ho letto del "licenziamento" di Romero. E non ho ancora smesso...

A *Certo, la brusca rottura dei rapporti fra il regista e la casa nipponica deve aver fatto vacillare le fondamenta del progetto, ma il lavoro prosegue. Via un regista avanti un altro. Questa volta è Paul Anderson e fa su serio. Dopo aver girato* Soldier *e* Event Horizon*, ha annunciato che scriverà e dirigerà* ***Resident Evil The Movie*** *(titolo provvisorio) per tasca del produttore tedesco Costantin Films (già finanziatore del film* Street Fighter*). Anderson non è nuovo dell'ambiente. Ha la sua firma il film di* ***Mortal Kombat****. Non un bellissimo prova di creatività diremmo. Ma tant'è, il budget assegnato allo sviluppo ammonta a 40milioni di dollari. Abbastanza per farlo andare avanti anche senza regista. Le riprese si terranno dal prossimo gennaio in Europa con la distribuzione del film nelle sale cinematografiche prevista per l'halloween del 2001, ovviamente negli States.*

Q Dopo aver giocato all'ottimo **Virtua Tennis** per Dreamcast ho dato un'occhiata alle offerte sportive similari previste per PlayStation2. Non ho trovato niente. Possibile che fra le decine di titoli sportivi annunciati non esista neanche una simulazione di tennis?

A *Per ora no. Ma è indubbio che non sarà così per sempre. Konami, infatti, ha recentemente acquistato i diritti della lega tennistica femminile. Considerato che certi diritti non si comprano a vuoto e che Konami sviluppa ormai quasi esclusivamente per PlayStation2, non è improbabile che salti fuori una simulazione tennistica. Nel frattempo, chi si accontenta della versione mignon, dal prossimo dicembre potrà sollazzarsi con* ***Ikuze! Onsen Takkyu****, simulazione di ping pong per PS2 sviluppata dalla nipponica Psikyo. Presentato al recente Tokyo Game Show il gioco si è dimostrato interessante, amichevolissimo (si usano solo due tasti) e abbastanza divertente.*

Q Non ho ben capito come funziona il sistema che permette di regolare automaticamente il livello di violenza in **MGS2**. Come fa a capire l'età del giocatore?

A *E' un mistero. E' possibile solo supporre. Kojima potrebbe aver impiegato un sistema di "lettura del pensiero" simile a quello visto in* ***MGS*** *(nell'incontro con Psycho Mantis). Un rapido accesso alla memory card dell'utente permettere di ottenere indicazioni sull'età e sulle preferenze ludiche, analizzando la tipologia di salvataggi presenti sulla memory. O roba genere. Certo, se qualcuno se ne viene con una memory card nuova di pacca che succederebbe? Il mistero si infittisce.*

Sono anni che non si sente parlare di una simulazione di ping pong Speriamo che ***Ikuze! Onsen Takkyu*** *stimoli la riscoperta di un sottogenere ingiustamente abbandonato.*

(sopra) La scheda System 256 di Namco in vetrina al JAMMA Show, in una foto del nostro inviato Cristophe Kagotani. Curiosa la presenza di due lettori distinti per il CD e il DVD-ROM (sotto).

HARD-STORE
Vendita per corrispondenza e all'ingrosso Computers & Videogames

NOVITA' OTTOBRE:
CDR VERBATIM e PRINCO A PREZZACCI!
Chiedici i nostri prezzi!
VERBATIM a partire da 990+IVA
PRINCO a partire da 799+IVA
grosse quantità!
PS2 Modchip 2in1 for PS1+PS2 Games
CHIP PSX2 DISPONIBILI!
e ovviamente anche i chip per PSX1 e per la nuova PLAYSTATION ONE
con montaggio kit fai da te
MODIFICA TURBO!!!
SOLO DA NOI!
Dream Connection 3in1 convertor
FANTASTICO!!!! permette di collegare joypad e volanti PSX, SATURN e ora anche tastiere per PC con connettore PS2!!! Navigare in internet sarà uno scherzo!!!
DISPONIBILI TASTIERE SEGA ORIGINALI
DISPONIBILI CHIP X CONSOLE PAL!!!
Chip Universali Dreamcast! Facilissimi da montare solo 4 fili con istr. FAI DA TE
Novità dell'ultim'ora:
Arrivati i primi sistemi di backup per NEO GEO POCKET - Disponibili PS-SMART LINK per collegare le memorycard PSX al PC - In arrivo modifiche DVD per PLAYSTATION2 Telecomando per PSX2 - MP3 Player per PSX1...

LISTINO RIVENDITORI DISPONIBILE!!!

SISTEMI COPY ALL 4.0
H.S. è distributore per l'Italia
Solo scheda 387.000 Ivata
Sistemi completi:
Lettore CD Plextor 40T
Masterizzatore TEAC SCSI
Box - Scheda Copyall
Qualsiasi copia in 8 min.
Tutto a 1.350.000 IVATO
Pagabile anche in comode rate
SEI IN PROVINCIA DI VICENZA?
TI INTERESSA COPYALL?
VIENI A PROVARLO DA
BAD BOYS - MAROSTICA (VI)
TEL. 0424/470689
PERCHE' COPY ALL?
Immaginate un sistema dove potrete masterizzare qualsiasi CD con una semplice pressione di un tasto e senza PC, basta problemi con il PC ma solo un sistema affidabile a prova di "imbecille" che permette di "sfornare" copie in soli 8 minuti di qualsiasi CD. Inoltre acquistando i sistemi a RATE avrete la possibilità di pagarvi il sistema senza anticipare una lira. I sistemi sono collegabili a qualsiasi PC che li riconosce come normali CD e CDR!
SI RICERCANO RIVENDITORI INTERESSATI A DIVENIRE ESCLUSIVISTI DI ZONA PER LA VENDITA DEI SISTEMI COPY ALL SCSI
Disponibili su richiesta:
Sistemi di backup COPY ALL IDE
Sistemi di backup Game Boy

Se sei un privato richiedi subito il nostro catalogo a colori... prezzi imbattibili!
Vola sul nostro sito internet se vuoi restare sempre aggiornato sul mondo VIDEOGAMES! WWW.HARDSTORE.COM imperdibile...
DREAMCAST PAL
Offerte con CD BOOT incluso (ti permette di giocare con giochi importo & backup) e navigazione internet abilitata (telefona per info).
DREAMCAST VA A RUBA, TELEFONA PER SAPERE QUANTO COSTA!!!!
Non sai come farti un CD di BOOT per Dreamcast? Telefonaci te lo invieremo già pronto e testato... in arrivo CD BOOT per PSX2!!!
PS2
PSone
TI interessa PSONE? Telefona! SOLO da noi trovi i chip di modifica per PSONE!!!
Disponibili tutti i giochi PSX2!!!
PRENOTA DA NOI LA PSX2 PAL!!!
Perchè prenotarla da noi?
- Puoi ricevere su richiesta la PSX2 modificata.
- Hai la sicurezza di avere la console per la data di lancio, cioè il 24 novembre...
Non rischiare di mettere la tua PSX2 in mani poco esperte!
PSX2 JAP..... 1.199.000 IVATA
PSX2 PAL..... 800/900.000 IVATA
Ricorda da noi puoi pagare in comode rate mensili, contattaci per avere info!

Acquista ON LINE www.hardstore.com
Telefona a 0471/501494 * 0471/ 201007
Invia un fax a 0461/397644 * 0471/505763
Vieni a trovarci: A TRENTO C.so 3 Novembre, 72
A BOLZANO Via G. Di Vittorio, 33
VISA ONLINE STORE! Fiditalia

HAI UNA CONSOLE DANNEGGIATA?
OPPURE SEMPLICEMENTE DISTRUTTA?
NOI LE RIPARIAMO A PREZZI VANTAGGIOSI IN TUTTA ITALIA!
Sia privati che rivenditori possono accedere ai nostri servizi di assistenza... perchè non tentare? TELEFONACI SUBITO!

HARD-STORE
Tutti i prezzi sono IVA inclusa e possono variare senza preavviso - I marchi appartengono ai legittimi proprietari

OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

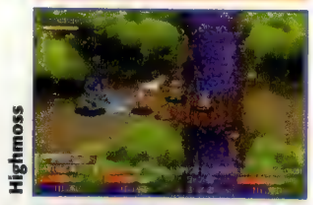
hanno collaborato: ***Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Erik Pede, Massimo Rovatti***

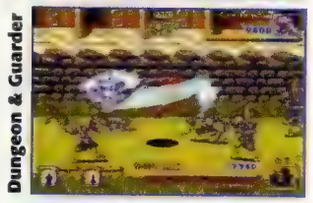
a cura di marcellocangialosi

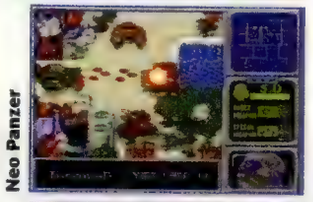
Portatili: *è guerra aperta*

Sembra proprio che le prime uscite in pubblico di Game Boy Advance abbiano stimolato con decisione il mercato delle console portatili, scosso appena un mese fa dall'annuncio dell'imminente ingresso in campo di un nuovo concorrente (stiamo ovviamente parlando di WonderSwan Color, prodotto da Bandai e atteso per dicembre in Giappone) ed ora reso ancora più movimentato dal coinvolgimento di due grandi firme come Panasonic e GamePark. Proprio mentre Activision confermava il suo massiccio supporto per Game Boy Advance (si parla di sei titoli, alcuni dei quali basati su franchise di grosso calibro come **Spider-Man**, **X-Men**, **Tony Hawk's Skateboarding** e **Mat Hoffman's Pro BMX**), infatti, Panasonic dichiarava di avere in cantiere una nuova console portatile compatibile con l'innovativo standard Bluetooth, attualmente utilizzato in via sperimentale nel campo dei collegamenti senza filo applicati all'informatica e alla telefonia cellulare. La compagnia coreana GamePark, da parte sua, ha presentato alla stampa un'interessantissima macchina chiamata GP32, il cui debutto è fissato per la fine dell'anno su tutti i mercati asiatici. Forte di un processore RISC a 32 bit tranquillamente paragonabile a quello di Game Boy Advance e di uno schermo LCD a colori, GP32 sarà dotato di 8 megabyte di RAM e potrà raggiungere una risoluzione massima di 320x240 pixel (laddove WonderSwan Color, ad esempio, si ferma a 224x114 punti). Le dimensioni della console saranno piuttosto contenute (15,7x7,1x2,8 centimetri), mentre il consumo energetico fisserà sulla decina di ore la durata della coppia di batterie di tipo AA a cui sarà affidato il compito di alimentare la macchina. Le cartucce potranno spingersi sino al limite degli 8 megabyte di capienza, che probabilmente non verranno sfruttati appieno dai sette titoli previsti per il lancio della console; questi ultimi, ad ogni modo, vantano già una splendida forma, soprattutto per quanto riguarda la realizzazione grafica. Il primo della lista risponde al nome di **Little Wizard**, ed è un picchiaduro ad incontri in cui gli sviluppatori hanno sostituito le classiche mosse speciali con un set di attacchi magici; degna di nota la possibilità di far crescere di livello i propri personaggi, con un sistema analogo a quelli impiegati nelle cosiddette "simulazioni di crescita". Più tradizionale, ma non per questo meno accattivante, appare il brillante A-RPG intitolato **Highmoss**, ambientato nell'isola sperduta che dà il nome al gioco e caratterizzato da una veste grafica davvero affascinante, simile per certi versi a quella di **Secret of Mana** per Super Nintendo. Ugualmente interessante è poi **Dungeon & Guarder**, ispirato ai celebri picchiaduro a scorrimento prodotti da Capcom con la licenza Dungeons & Dragons e innalzato al rango di potenziale capolavoro dalla ricchezza delle ambientazioni e dal supporto per il multiplayer (quattro giocatori al massimo, tutti connessi ad un'apposita periferica per il collegamento senza filo). Chiudono l'elenco, infine, **Neo Panzer** (un gioco d'azione in cui si guidano dei carri armati all'interno di locazioni affollatissime), **Kisi Kimi** (un puzzle game), **Dice Conquest** (un misto tra Monopoli e un RPG) e **Mage of Battlefield**, che potrebbe sorprendere più di un appassionato di simulazioni strategiche di stampo fantasy.

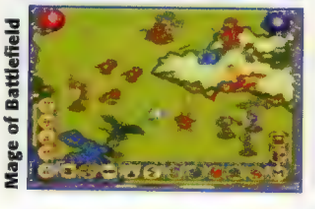
Little Wizard


Highmoss


Dungeon & Guarder


Neo Panzer

Kisi Kimi


Mage of Battlefield

Naomi *alla riscossa*

Sega ha approfittato della trentottesima edizione dell'AM Show in Giappone per presentare agli addetti ai lavori la nuovissima scheda Naomi 2, destinata a rimpiazzare la prima Naomi sul difficile mercato dei giochi da bar. Naomi 2, che permetterà di utilizzare anche i titoli concepiti per la scheda precedente e supporterà il caricamento da ROM e GD-ROM, sarà in grado di gestire un massimo di due monitor separati (in modo non dissimile da quello reso popolare da Matrox con la tecnologia Dual Head) e sarà predisposta per il collegamento in rete, attualmente ritenuto l'ultima frontiera dei giochi da sala. Il nuovo hardware, realizzato sulla base del chipset PowerVR2, manterrà il processore principale Hitachi SH4 e porterà a 96 megabyte la quantità totale di RAM alloggiata sulla scheda, suddivisa in tre segmenti da 32 megabyte. I poligoni (triangoli, per la precisione) "maneggiati" da Naomi 2 per ogni singolo secondo saranno addirittura dieci milioni, mentre la lista degli effetti speciali eseguibili via hardware comprenderà il "transform & lighting" (la moda del momento nel settore delle schede 3D per PC), il filtraggio bilineare e trilineare, la rifrazione ambientale, diversi tipi di trasparenze e l'irrinunciabile anti-aliasing. Naomi 2 verrà distribuita nel corso del 2001 e si presenterà al lancio con titoli come **Virtua Fighter X**, **Virtua Striker 3** e **Wild Riders** (una simulazione motociclistica caratterizzata da un peculiare stile grafico ispirato ai fumetti).

BRIEFS

SEGA

Il mese di ottobre ha visto la partenza di una nuova campagna promozionale portata avanti dalla divisione nipponica di Sega, desiderosa di convertire alla causa di Dreamcast i possessori di Saturn. A questi ultimi, previa comunicazione del numero di serie della loro vecchia console, Sega ha offerto un pacchetto speciale composto da un Dreamcast, un controller, un'unità VMS, un PuruPuru Pack, una pistola e tre giochi (**Jet Set Radio**, **The House of the Dead 2** e **Space Channel 5**) al prezzo speciale di 32.800 yen, per un risparmio totale pari a 14.800 yen.

Il debutto del network SegaNet, la riduzione del prezzo di listino e l'uscita di titoli come **NFL 2K1** (vicino alla soglia del mezzo milione di unità piazzate in Nord America) hanno fatto salire alle stelle le vendite di Dreamcast negli Stati Uniti, dove la console Sega ha registrato un incremento nella quota di mercato prossimo al 160% che le ha permesso di superare in un sol balzo Nintendo 64. Sega, inoltre, conta di approfittare della ridottissima disponibilità di PlayStation2 nel periodo del lancio, per vendere un Dreamcast a tutti coloro (e saranno tanti) che non riusciranno a procurarsi la nuova macchina Sony entro Natale.

C'è indubbiamente voluto un bel po' di tempo, ma alla fine Sega ha ceduto alle pressioni degli appassionati ed ha annunciato l'avvio della programmazione della versione Dreamcast di **Fighting Vipers 2**. Il gioco, che sarà sviluppato da AM2, vanterà quasi sicuramente la solita pletora di modalità aggiuntive realizzate appositamente per il mercato domestico, anche se al momento Sega non ha ancora rilasciato alcuna informazione ufficiale in merito. Sconosciuta anche la data di uscita, che potrebbe comunque finire per essere posizionata al principio dell'anno prossimo.

Tempo di novità per Sega, che dopo aver presentato alla stampa giapponese una speciale unità VMS con capienza quadruplicata (già mostrata da Sega of Europe durante l'ECTS, e apparentemente esclusa dai piani immediati di Sega of America) ha ventilato la possibilità di un'uscita in contemporanea mondiale per **Sonic Adventure 2**. L'abbandono dei progetti relativi al lancio simultaneo di **Phantasy Star Online** in Giappone, Stati Uniti ed Europa, evidentemente, non deve aver scoraggiato Sonic Team più di tanto...

NINTENDO

Non sembra fermarsi la "moria" di titoli per Nintendo 64: dopo la trascurabile cancellazione di **40 Winks** (completo al 100% e pronto per essere pubblicato da GT Interactive), infatti, anche l'attesissimo **Fire Emblem 64** è stato ufficialmente abbandonato da Intelligent Systems e Nintendo. Originariamente concepito per 64DD e poi traghettato verso il formato cartuccia, **Fire Emblem 64** lascerà il posto a **Shrine of Fire Emblem** per Game Boy Advance, sul quale sono state dirottate tutte le risorse precedentemente destinate allo sfortunato RPG strategico per Nintendo 64.

Comincia finalmente a prendere forma il panorama degli sviluppatori esterni per Gamecube, che attualmente dovrebbe comprendere Capcom (**Resident Evil Zero** è ormai una certezza), Namco, Konami, Koei, Kemco, Atlus e Hudson Soft. SquareSoft, intanto, ha lasciato intendere un certo interesse nei confronti della nuova macchina Nintendo, il cui attesissimo debutto viene visto dai creatori di **Final Fantasy** come un evento importantissimo per il mercato dei videogiochi. La stessa SquareSoft, d'altra parte, ha ribadito più volte la propria "apertura" nei confronti delle piattaforme non-Sony, con particolare riguardo per Xbox.

PC

EA, tra pianti e scene d'isterismo, ha annunciato che la data di uscita di **Black & White** sarà posticipata addirittura alla primavera 2001. Questo per assicurarsi che il prodotto vebga sottoposto ad un proficuo lavoro di beta-testing e si presenti perfetto il giorno del lancio. I più maliziosi, invero, sostengono che il gioco sarebbe pronto già per dicembre, e che l'uscita sarebbe stata rimandata per non rischiare di soffocare il prodotto nella ressa di titoli natalizi... I sostenitori di tale ipotesi, inoltre, credono che il titolo verrà lanciato a febbraio.

Epic ha mostrato al pubblico una versione demo dei miglioramenti apportati al già fantastico **Unreal engine**. Tra le nuove, spettacolari features, sarà presente l'animazione scheletrale dei personaggi, che godranno anche di un elevatissimo livello di dettaglio, ma soprattutto dell'animazione delle espressioni del volto; dal canto loro, i livelli rappresentabili potranno essere enormi (nel filmato di esempio si ammirava una collina innevata all'orizzonte: una volta raggiunta e scalata, era possibile osservare, ai suoi piedi, un centro abitato) e si avvantaggeranno di texture ancora più realistiche e curate nei particolari.

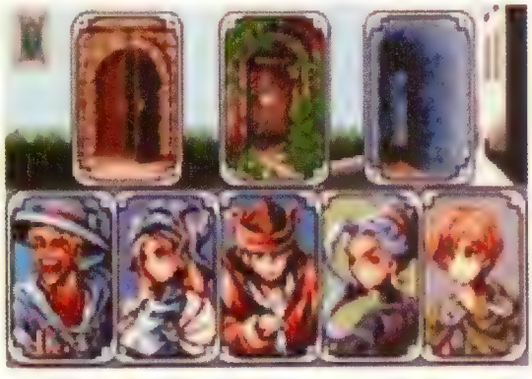
Due pesi massimi del mondo informatico (e non) hanno stretto un'alleanza per lanciare quello che, nei loro intenti, sarà il sito per il gioco online con il maggior numero di contatti. Electronic Arts ed AOL, infatti, all'indirizzo **EA.com**, accoglieranno il giocatore con quattro aree tematiche differenti, per soddisfare qualsiasi tipo di utente, dagli amanti dei titoli sportivi (ci mancherebbe), ai patiti dei puzzle.

Wild Card

anteprima

Formato: **WonderSwan Color** Casa: **Squaresoft** Sviluppatore: **Interno** Uscita: **Gennaio 2001**

Già noto per la bizzarra struttura adottata da SquareSoft (un misto tra un RPG tradizionale e un gioco di carte), **Wild Card** sta iniziando ad attrarre l'attenzione della stampa per via delle caratteristiche innovative promesse dagli sviluppatori. Il gioco, che vanterà il character design di Akihiko Yoshida (**Final Fantasy Tactics**, **Vagrant Story**), utilizzerà le carte per rappresentare tutti gli elementi dell'avventura, dai personaggi principali agli avversari passando per le armi, le armature, gli attacchi magici e gli oggetti. Le locazioni, rappresentate a loro volta da speciali "carte geografiche", richiederanno al giocatore di muoversi lungo lo scenario ed assalire i nemici; entrambe le azioni andranno eseguite tramite l'uso di due carte, con la prima che sarà sempre quella relativa al personaggio utilizzato e la seconda che potrà rappresentare un semplice spostamento o un attacco di tipo fisico o magico. In seguito alla sconfitta di determinati avversari, inoltre, sarà possibile far aggregare al party alcuni spiriti elementali, che porteranno in dote rare carte magiche di potenza variabile. Il sistema di gioco, a detta di SquareSoft, sarà estremamente semplice ed accessibile allo scopo di permettere a tutti i giocatori di trovarsi a proprio agio con **Wild Card** sin dal primissimo istante, indipendentemente dall'eventuale esperienza nel settore dei giochi di carte (che attualmente vanno per la maggiore in Giappone, perlomeno sulle console portatili).



DC-Files 1

Half-Life: la telenovela continua...

La rimozione del supporto per il multiplayer via Internet dal sequel di **Half-Life** ha costretto uno dei maggiori distributori europei, Leader, a cancellare la versione per Dreamcast dell'attesissimo sparatutto. Quest'ultimo, infatti, era stato concepito fin dall'inizio per sfruttare il network Sega. Il gioco creato da Valve potrà quindi vedere la luce solamente su Dreamcast. L'uscita della prima, sprovvista di modalità per il gioco online e arricchita da numerosi contenuti esclusivi, è prevista per gennaio 2001. Sempre a gennaio 2001 per poter usufruire di un nuovo prodotto sviluppato da Gearbox Software, il seguito di **Half-Life** per Dreamcast, in pratica, offrirà solo le opzioni relative al multiplayer in rete (presenti nella prima edizione per computer prima della riduzione sul mercato) e includerà probabilmente i moduli **Opposing Force**, **Team Fortress**, **Counter Strike**, già famosi presso l'utenza Windows. Sarà inoltre previsto il supporto per l'adattatore per la connessione a banda larga. L'uscita di Sega, in ogni caso, è temporaneamente attesa per novembre) è stata posticipata alla prima settimana di dicembre.

DC-Files 2

Che fine ha fatto Shenmue 2?

Contrariamente a quanto affermato da Sega, le dimissioni di Yu Suzuki sembrano non aver avuto alcun impatto sullo sviluppo di **Shenmue 2** per Dreamcast. Dopo la pubblicazione del primo capitolo della serie, avvenuta esclusivamente in Giappone, Suzuki aveva dichiarato che il secondo episodio sarebbe stato pronto per la fine del 2000. Questa data, tuttavia, è stata ormai superata da molti mesi, soprattutto se si considera che Yu Suzuki e i suoi uomini avrebbero iniziato a lavorare con **Virtua Fighter X** da ben sedici mesi. Non è quindi difficile immaginare che la lavorazione di **Shenmue 2** sia ancora in corso e che per le ultime sembrano destinati a subire ulteriori ritardi e a vedere la luce alla fine del 2001.

Magic: la stagione dei tornei

La stagione estiva appena conclusa è stata teatro di due delle più riuscite manifestazioni mai organizzate dalla Wizards of the Coast, ovvero i campionati europei (svoltisi a Parigi a metà luglio) e i campionati del mondo di Bruxelles, che ancora una volta hanno incoronato un americano come miglior giocatore al mondo. Chi vuole divertirsi affrontando nuovi avversari, vedere all'opera alcuni tra i migliori giocatori europei o semplicemente chi si avvicina per la prima volta al gioco creato da Richard Garfield ed è interessato a conoscere meglio l'universo che ruota intorno a Magic, non è però costretto a lunghi viaggi e a estenuanti e costose trasferte in lontane capitali europee dato che, con discreta regolarità (e con estrema cura sin nei minimi dettagli, partendo dalla selezione delle località e dei luoghi di incontro fin ad arrivare a particolari a prima vista insignificanti) la filiale italiana di Wizards of the Coast organizza tornei a carattere cittadino, regionale o nazionale.

Tra tutti questi tornei, il più importante è senza dubbio quello che tra pochi giorni (il 25 e il 26 novembre) avrà luogo a Firenze, presso il Centro Affari in Piazza Adua 1. I vincitori di questa manifestazione riceveranno come premio dei contratti di collaborazione con Wizards of the Coast per un valore totale di 25.000 dollari; inoltre, se questo premio non fosse sufficiente, il vincitore del torneo principale conquisterà anche uno degli otto inviti per il Pro Tour che si terrà a Tokyo nel marzo del 2001.
Ovviamente anche chi non partecipa all'evento principale avrà modo di divertirsi partecipando a uno dei numerosi tornei collaterali che faranno da cornice alla manifestazione. Jennifer Hunter, una delle più apprezzate illustratrici di Magic, sarà presente all'evento (è la prima volta che viene in Europa) penna alla mano, pronta ad autografare le carte da gioco degli appassionati.
La lunga lista di eventi organizzati da Wizards of the Coast da qui a Natale è poi arricchita sia da un torneo che si svolgerà all'interno di Expocartoon (dal 16 al 19 novembre presso la fiera di Roma) e che regalerà al vincitore un altro posto per il Pro Tour di Tokyo che dal campionato italiano a squadre, che il 9 dicembre a Milano proclamerà il team più forte in Italia (per informazioni telefonare al numero 02/39005006).

Flashpoint 1985: Status Quo

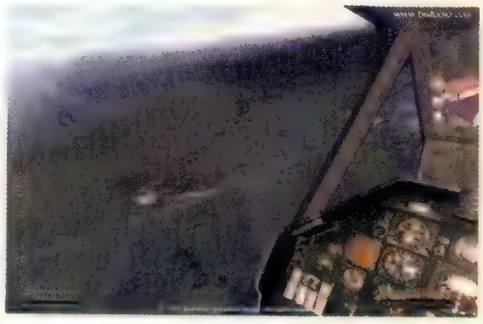
anteprima

Formato: **PC** Casa: **Codemasters** Sviluppatore: **Bohemia Interactive Studio** Uscita: **Primavera 2001**

C'è stato un tempo in cui Reagan non era ricordato solamente per i suoi (poco memorabili, in verità) film, e Gorbachev non si prestava a presentare il Festival di San Remo. Nel 1985, infatti, il destino del mondo era nelle loro mani, e il clima da guerra fredda incominciava timidamente a distendersi.
Ma nel 1985 immaginato da Bohemia Interactive Studio, le cose sono andate diversamente. Gorbachev, inaugurata la politica della *glasnost*, si è in breve tempo attirato l'odio di numerosi esponenti del vecchio regime. Il generale Ivan Vasilii Guba, in particolare, minaccia di innescare un terzo conflitto mondiale, forte del completo controllo di tre isole dall'enorme valenza strategica (nonché dotate di un agguerrito esercito e di ordigni nucleari).

Questa l'interessantissima ambientazione di **Flashpoint 1985: Status Quo**, simulatore di guerra tattico, ma anche di azione. Nei panni del soldato speciale sovietico Ian Gastovski, il giocatore dovrà essere in grado di gestire qualsiasi situazione di combattimento, sia nei ranghi della fanteria sia a bordo degli innumerevoli veicoli militari disponibili. Uno dei punti di forza del gioco, infatti, è proprio la meticolosa ricostruzione con cui sono stati riprodotti i mezzi più micidiali degli anni '80 di entrambi gli schieramenti, tra cui carri armati (M60 e T80), aerei ed elicotteri (AH1 Cobra e Mi17) nonché jeep o lanciamissili SCUD. A questo proposito, la fisica dei mezzi promette di essere estremamente verosimile, tenendo conto della massa e delle caratteristiche tecniche delle controparti reali. Molteplici anche le unità di fanteria disponibili, ognuna contraddistinta dal proprio equipaggiamento e da un preciso compito (granatieri, cecchini, personale medico). Il gioco promette momenti di azione assai concitata e coinvolgente qualora ci si trovi impegnati in combattimenti in prima persona, ma pretende anche un'opportuna speculazione tattica nella dislocazione delle truppe e nella gestione delle risorse. Se nelle prime missioni, infatti, si sarà impegnati in piccole schermaglie atte a localizzare e studiare i punti migliori ove scatenare un attacco massivo, con il progredire del gioco si verrà chiamati a gestire un vasto numero di unità, aviotrasportate e non, nel difficile compito di coordinare gli attacchi (tramite alcuni menù tipici dei RTS) e parteciparvi in prima persona (con azioni degne dei migliori FPS, ma anche simulatori di aereo, elicottero e carro armato).

Il progetto pare molto ambizioso, ma il team Ceco (ecco spiegato un simile interessamento alla guerra fredda e la piacevole variante di dover controllare un protagonista russo) vi è al lavoro da più di due anni e i filmati che fino ad ora sono stati rilasciati denunciano quanto meno un'ottima realizzazione tecnica ed un motore capace di gestire scenari molto vasti. Le potenzialità per diventare un titolo più che pregevole, quindi, vi sono tutte anche perché è previsto ancora un anno di sviluppo per limare le varie componenti di gioco, tra cui l'intelligenza artificiale dei militari (chi ha detto che è una caratteristica da limare anche nella realtà?). A detta degli sviluppatori, infatti, in **Flashpoint** il gioco cooperativo avrà un ruolo di primaria importanza non solo nelle sessioni multiplayer, ma anche in singolo, poiché Ian in missione difficilmente agirà da solo, ma sarà supportato dai membri della sua unità: a questo proposito, l'IA dei numerosi soldati impegnati in azione promette di essere estremamente realistica. Ogni militare gestito dalla CPU, infatti, analizzerà istante per istante la situazione e cercherà di adattarsi al meglio seguendo una realistica scala di priorità: 1) sopravvivere (niente più attacchi kamikaze, ma ritirate in caso di inferiorità); 2) collaborare al meglio con la propria unità al fine di portare a termine la missione e salvaguardare l'incolumità del gruppo; 3) tenere conto degli obblighi nei confronti dell'intera armata di cui si è parte. A tale proposito, Bohemia Studio garantisce che, in una sessione multiplayer, sarà praticamente impossibile distinguere tra avversari umani e bot, ma questa, ad essere sinceri, pare una promessa un po' avventata…



Morrowind

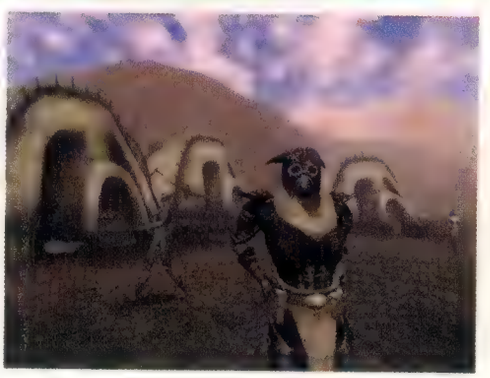
anteprima

Formato: **PC** Casa: **Bethesda Softworks** Sviluppatore: **Interno** Uscita: **Fine 2001**

Nel 1994, **The Elder Scrolls: Arena**, oltre ad esibire una realizzazione tecnica superiore alla media, presentava la possibilità di giocare ad un RPG in prima persona privo di una trama "forte", ma foriero di un enorme senso di libertà. Due anni dopo uscì il seguito, **Dagerfall**, caratterizzato da uno dei più vasti mondi virtuali mai creati e da un esponenziale incremento della sensazione di autonomia lasciata al giocatore, libero di esplorare a proprio piacimento ogni dungeon e cimentarsi in un numero quasi infinito di nuove avventure (grazie anche alla generazione casuale delle stesse).

Dopo quattro anni di trepidante attesa da parte dei fan, finalmente Bethesda ha annunciato che per la fine dell'anno prossimo dovrebbe essere pronto **Morrowind**, terzo capitolo della serie. Il gioco sarà ambientato sempre nel regno di Tamriel, precisamente nella provincia che presta il nome al gioco, abitata dagli Elfi Oscuri. Nuovamente esiste un plot "guida" che cuce tutti gli avvenimenti e offre al protagonista la possibilità di imbarcarsi in alcune avventure per così dire "principali", ma il giocatore è libero sin dal principio di infischiarsene e di avventurarsi a suo piacimento nel mondo ricreato dagli sviluppatori. Mondo che, valutando la qualità cosmetica delle prime immagini rilasciate, fa presagire la necessità di dover upgradare il proprio PC, poiché gli scenari paiono enormi e molto dettagliati, così come i numerosi NPC, caratterizzati da texture particolarmente raffinate.

Come già accennato, per presentare costantemente sfide inedite, **Daggerfall** si avvantaggiava di un generatore casuale di dungeon. Tale scelta, però, alla lunga si è dimostrata in parte controproducente perché alcuni elementi risultavano ripetuti (in casi limite poteva capitare di "conoscere" in anticipo l'ubicazione di taluni passaggi segreti perché già visti in locazioni differenti) o a volte certe ambientazioni non presentavano architetture completamente coerenti. Per questo motivo, nel nuovo episodio quasi tutto è stato pianificato e disegnato "a mano" anche per offrire sub-quest (la vera anima del gioco) ancora più coinvolgenti ed appaganti.
La totale libertà di azione offerta all'utente, unita ad un'estrema possibilità di personalizzazione ed evoluzione del proprio personaggio (raramente si agirà in party e il multiplayer non è stato considerato per dare spazio – parole degli sviluppatori - *"all'esperienza in singolo definitiva"*) facilmente scoraggerà il giocatore occasionale o comunque chi, in un RPG, soprattutto cerchi una forte storyline. Provocato proprio su questo aspetto, Todd Howard, Capo Progetto di **Morrowind**, ha voluto mandare un chiaro messaggio a chiunque si senta spaesato all'idea di affrontare un gioco senza una meta precisa: *"Go do what you want!"*. In effetti, non si può negare il fascino di un titolo che permette di calarsi completamente nei panni del proprio personaggio, potendo decidere in ogni momento quale strada intraprendere o di lasciare a metà una missione per imbarcarsi in un'altra, cosa impossibile nella maggioranza dei giochi di ruolo che non siano giocati con penna e dadi. Se a tanta libertà corrisponderà anche una forte dose di coinvolgimento, Bethesda potrebbe avere per le mani un titolo davvero memorabile.



Daytona USA

anteprima

Formato: **Dreamcast** Casa: **Sega** Sviluppatore: **Amusement Vision** Uscita: **21 Dicembre**

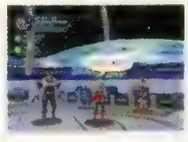
Sega ha per le mani il potenziale gioco di guida arcade definitivo: questo è quanto si deduce da una rapida visione di **Daytona USA** per Dreamcast, nato in gran segreto a gennaio e quasi pronto a debuttare in Giappone. La conversione dal coin-op originale (basato su un'ormai obsoleta scheda Model 2), a quanto pare, non ha dato alcun problema ad Amusement Vision ed è per questo che il team di sviluppo capitanato da Toshihiro Nagoshi ha arricchito la versione Dreamcast sotto tutti i punti di vista, ottenendo risultati a dir poco spettacolari. I programmatori, tanto per cominciare, hanno aggiunto numerose modalità di gioco inedite, diverse automobili segrete e una sezione dedicata alla personalizzazione delle vetture, sia dal punto di vista tecnico che da quello puramente estetico. La grafica, inoltre, è stata migliorata in modo esponenziale, tanto da permettere la presenza di 40 macchine in pista senza alcun rallentamento e senza il minimo segno di pop-up; le automobili, poi, sono molto più dettagliate di quelle impiegate nel coin-op originale e subiscono in modo visibile gli effetti degli impatti, in seguito ai quali le carrozzerie si deformano in maniera assai evidente. Il tutto gira costantemente a 60 frame al secondo, senza peraltro mostrare incertezze nemmeno nella modalità per due giocatori in split screen. E non è tutto: **Daytona USA** per Dreamcast, infatti, conterrà addirittura otto piste (alle tre dell'originale se ne aggiungeranno due prese da **Daytona USA CCE** per Saturn, una prelevata da **Daytona Deluxe** per PC e due nuove di zecca) e supporterà il multiplayer in rete, consentendo la partecipazione di un massimo di quattro giocatori in contemporanea.

Phantasy Star Online

anteprima

Formato: **Dreamcast** Casa: **Sega** Sviluppatore: **Sonic Team** Uscita: **21 Dicembre**

Incoraggiata dall'imminenza del lancio in terra giapponese, Sega ha recentemente rilasciato nuove informazioni relative all'attesissimo **Phantasy Star Online**. La nuova avventura di Yuji Naka, a quanto pare, si appoggerà ad una struttura moderatamente lineare, basata sull'azione (una novità per il mondo di **Phantasy Star**) e sul gioco di squadra. I party, che saranno formati da quattro giocatori umani, andranno assemblati in un'apposita stanza virtuale in cui gli utenti si riuniranno prima di iniziare a giocare, così da potersi organizzare nel modo migliore. Un grosso aiuto in questo senso verrà dal sistema di traduzione istantanea sviluppato da Sonic Team, grazie al quale le frasi elementari utilizzabili in **Phantasy Star Online** verranno sempre scritte in accordo con la nazionalità dei singoli giocatori. Questi ultimi potranno inoltre personalizzare i propri personaggi, scegliendone caratteristiche come la razza, il colore dei capelli, l'altezza, la corporatura e ovviamente la classe, selezionabile tra le tre disponibili (cacciatori, ranger e maghi). La modalità per un solo giocatore di **Phantasy Star Online**, infine, premetterà di accedere alla maggior parte delle locazioni, mentre la grafica sarà (inutile dirlo) di primissimo livello. Da notare che il gioco uscirà anche in una speciale edizione limitata corredata da un'unità VMS 4X, caldamente raccomandata da Sonic Team per via del notevole spazio (quasi 200 blocchi) richiesto dai salvataggi.



F355 Challenge - Passione Rossa

recensione

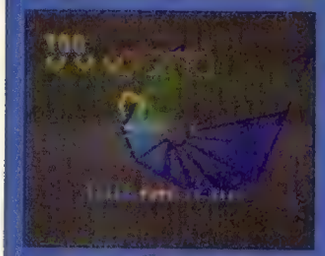
Formato: **Dreamcast** Casa: **Sega** Sviluppatore: **AM2**

Nato dalla geniale mente di Yu Suzuki ed ispirato dalla sua sfrenata passione per la rossa modello 355 di Maranello, il gioco è la fedele conversione della versione arcade, basata su ben quattro schede Naomi funzionanti in parallelo e caratterizzata da una grafica molto dettagliata combinata ad una notevole difficoltà. Le intenzioni di Suzuki san, infatti, non erano quelle di creare un gioco istantaneamente fruibile da tutti, come **Daytona USA**, ma di realizzare un vero e proprio simulatore di F355. Probabilmente per questo motivo F355 non ha riscosso grossi favori nelle gaming rooms. La conversione per la console 128bit di Sega ha ricevuto in Giappone una fredda accoglienza, merito anche della scarsa diffusione di Dreamcast nel paese del Sol Levante. Sottotitolato in America, **Passione Rossa**, il gioco è stato accolto freddamente dalla stampa specializzata, la quale si è limitata a consigliarne l'acquisto ai fanatici dei racing games. Onestamente, non siamo d'accordo.

La versione domestica di **F355**, presenta oltre alla modalità arcade, caratterizzata dai consueti checkpoint e conseguenti time extension, anche una interessante modalità campionato che consente di correre su tutte le piste dell'arcade mode (sei iniziali più cinque aggiuntive) acquisendo punti in base alla posizione di arrivo. Va detto che per vincere il campionato sarà necessario mettere mano all'assetto della vettura regolando fattori tra cui campanatura ruote, ammortizzatori, altezza dal suolo e angolazione spoiler. Tuttavia, disabilitando anche gli aiuti alla guida (stabilizzazione elettronica, controllo trazione, ABS, frenata automatica) ed impostando il cambio in modo manuale, il gioco diventa davvero difficile. Tale difficoltà è il motivo che potrebbe sconsigliare l'acquisto di **F355** ai più, ma al tempo stesso rende il simulatore più longevo ed avvincente. Se, infatti, si affronta la simulazione con tutti gli aiuti attivi tranne la frenata automatica, giocare alla modalità arcade diventa una sfida appassionante, per nulla insormontabile, che consente di sbloccare le piste aggiuntive (misteriosamente non incluse nel modo campionato e giocabili solo in modalità "single play") e prepararsi per il ben più duro campionato. La presenza di un'opzione per il gioco a due in split screen, un frame rate fisso sui 60fps senza pop up e bad clipping, grafica dei circuiti buona e modellamento delle vetture superbo con tanto di environment mapping, un adrenalinico accompagnamento musicale unito ad un pulitissimo campionamento del "suono" del bolide di Maranello, fanno di **F355** un'esperienza da non perdere. L'assenza di visuali esterne e la possibilità di collegarsi in rete (negli States) solo per scaricare i files dei "ghosts" dei migliori tempi contro cui gareggiare, non sono buoni motivi per scartare **F355**.

Bottomline: Con **F355** Challenge Yu Suzuki ha dato prova di grande eclettismo producendosi con indiscutibile successo nella sua prima simulazione di guida non arcade. Un vero must per tutti gli appassionati di raing game con spida dorsale.

Retrogaming



Jeff Minter: biografia di un mito

Questo mese **Retrogaming** si occuperà di uno dei più stravaganti personaggi che si siano mai visti tra i protagonisti della giovane industria dei videogiochi: Jeff Minter, fondatore ed unico membro della Llamasoft.
Minter, che ama chiamarsi "Yak", è molto conosciuto tra gli appassionati di videogiochi sia per le sue produzioni (che risalgono ai primi anni '80), sia per le stravaganze che lo caratterizzano. In questi ultimi anni è forse rimasto più conosciuto per queste ultime dato che la sua produzione videoludica si è rivolta soprattutto a macchine con scarso successo commerciale. Oltretutto i suoi titoli sono sempre molto retrò nello stile di gioco pur se molto moderni nel design. Proprio per questi giochi in puro stile retrogaming eccomi qui a parlare di lui!

La vita di Minter si può riassumere in quattro grandi passioni: gli animali pelosi, la programmazione, Eugene Jarvis e le Virtual Light Machines. Vediamo dunque di esaminare in dettaglio ognuna di queste per cercare di spiegarvi chi è Jeff Minter.

ANIMALI PELOSI

Anche se è paradossale, il motivo principale per cui Minter è famoso è proprio la sua grandissima passione per ogni tipo di animale peloso! Sì, avete capito bene: la principale ragione di vita di Minter sono capre, pecore, buoi, lama, mucche, bisonti, cammelli ed ogni altro animale dotato di una folta pelliccia lanosa. Fin da piccolo fu sempre ossessionato da questi animali al punto da arrivare ad allevarne diversi nella sua tenuta gallese. Tra i suoi animali di sicuro il più famoso è "Flossie, la pecora più carina del mondo", da diversi anni sua compagna di vita. Anche il nome con cui ama definirsi, Yak, deriva da questa sua passione. Gli Yak sono buoi pelosi dotati di corna di vistosissime dimensioni e dalla particolare foggia oltre che dalla folta copertura di pelo. Gran parte dei suoi giochi vede come protagonisti indiscussi alcuni di questi animali. Tra questi, la serie iniziata con **Attack of the Mutant Camels** sul Commodore 64 è forse la più rappresentativa e conosciuta ed ha visto nel corso degli anni diversi seguiti e rielaborazioni (**Revenge of the Mutant Camels** ecc.). Basilarmente non erano altro che delle versioni rivedute e corrette di **Defender** dotate però di una giocabilità sublime ed uno stile grafico inconfondibile. Anche il nome della sua società, Llamasoft, sfocia da questa sua ossessione (e si noti il gioco di parole: soft sia come software sia come soffice, come il pelo dei Lama).

PROGRAMMAZIONE

Le seconda grande passione di Minter, quella per la programmazione, nasce nei primi anni '80, dopo un casuale incontro con un Commodore PET. Nel giro di breve tempo Yak inizia a destreggiarsi sul Sinclair ZX81 per il quale iniziò a produrre alcuni semplici giochi, tra cui una riuscitissima conversione di **Centipede** che vendette ad una società editrice inglese. In seguito al mancato pagamento di quanto gli spettava, Minter fondò nel 1982 la Llamasoft, sua personale casa editrice di giochi: e qui inizia effettivamente la leggenda di Minter! Il primo titolo prodotto e distribuito sotto questo marchio fu **Andes Attack** prodotto per il Commodore VIC20. Pur essendo un semplice clone di **Defender**, nel quale al posto degli umanoidi bisognava difendere piccoli lama, il gioco ottenne un certo numero di consensi in Inghilterra tanto da destare interesse da parte di una nota società americana: la Human Engineered Software (HES). Il titolo, inizialmente disponibile su cassetta, venne distribuito su cartuccia con il nome di **Aggressor**. Modificato per non includere più i lama, catturò l'interesse del pubblico d'oltreoceano permettendo a Jeff di distribuire e pubblicizzare meglio i futuri titoli della Llamasoft nel Regno Unito. Il successivo **Gridrunner**, sempre distribuito negli USA dalla HES, si dimostra un grande successo e, questa volta, decisamente remunerativo per Yak. Grazie a questo gioco, (una sorta di elaborato clone di **Centipede**), Minter divenne una celebrità sia in Inghilterra che negli USA e le sue produzioni cominciarono a diventare sinonimo di grande giocabilità.

Ma come spesso avrete letto in queste pagine, il crollo del mercato fu impietoso anche per lui. Poco prima di fallire, la HES congelò la distribuzione dei suoi giochi negli Stati Uniti e Minter si vide costretto a cavarsela da solo. Da allora ogni titolo Llamasoft venne distribuito quasi solo ed esclusivamente in Inghilterra dove, fortunatamente, il fiorente mercato degli home computer diede a Minter la possibilità di guadagnare a sufficienza. Gran parte delle produzioni di quel periodo furono programmate su Commodore 64. Fra queste ricordiamo il già citato **Attack of the Mutant Camels**, i suoi vari seguiti e **Sheep in Space**. La maggior parte di questi titoli era caratterizzata da una incredibile giocabilità, ma l'inusuale design grafico, orientato a sostituire i più classici personaggi con vari tipi di animali lanosi, limitò l'apprezzamento goduto da Minter ad una ristretta schiera di fan. Con l'arrivo dei nuovi computer a 16 bit, il mercato dei videogiochi iniziò un lento, ma inesorabile cambiamento: ormai la distribuzione dei giochi era solidamente in mano a grosse compagnie e la Llamasoft si ritrovò in grosse difficoltà. Tutti i suoi giochi

pur essendo lodati nelle recensioni dei giornali dell'epoca, vendettero poco a causa della pessima distribuzione: il tempo delle "one-man company" era finito!
Da qui iniziano vari tentativi da parte di Minter di cercare di ovviare a questo problema. Purtroppo per lui iniziano però anche le scelte sbagliate! Dopo un fallimentare accordo di distribuzione con l'Atari UK, Yak si butta sullo sviluppo di nuovi giochi per una promettente console di videogiochi sulla quale stava lavorando la Konix, nota società gallese produttrice di una linea di accessori per computer molto in voga in quegli anni. Questa macchina, conosciuta con il nome di Multisystem, sarebbe dovuta essere la risposta europea alle nuove console provenienti dal Giappone: Nintendo Entertainment System e Sega Master System. Basato su un design avveniristico, il sistema, pur avendo raggiunto lo stadio di prototipo, non venne mai prodotto o distribuito a causa delle gravissime difficoltà economiche in cui si ritrovò la Konix a causa del prolungato sviluppo del sistema. Minter, nel frattempo, aveva ormai investito mesi e soldi nella programmazione di **Attack of the Mutant Camels '89**, un titolo che rimase per sempre in un cassetto nonostante fosse ormai in stadio avanzato di sviluppo. Il successivo impegno di Minter su un altro prototipo di console, il Panther della Atari, si rivelò anch'esso una perdita di tempo: dopo solo due mesi il progetto venne sospeso a tempo indeterminato per poi essere cancellato senza alcuna spiegazione da parte della Atari. A questo punto Minter si buttò sulla distribuzione shareware dei suoi giochi: questa mossa, per sua fortuna, si rivelò ottima e diede a Minter una importantissima iniezione di capitali grazie al supporto dei suoi fan.
A questo punto inizia la collaborazione con l'Atari, ma questa volta è addirittura la casa madre americana a chiamarlo: inizialmente i suoi sforzi si orientarono verso il Falcon, lo sfortunato successore dell'ST. In seguito vennero incanalati dalla Atari verso il Jaguar, all'epoca ancora allo stadio di prototipo. Durante la presentazione del sistema, Minter se ne innamorò completamente e decise di dedicarsi anima e corpo a questo nuovo progetto hardware della casa di Sunnyvale. Qui arriviamo quasi ai nostri giorni: **Tempest 2000** e **Defender 2000** (quest'ultimo ricco di cammelli e lama!) si rivelarono due dei miglior giochi mai prodotti per l'Atari Jaguar tanto è vero che per molti giornalisti specializzati il solo **Tempest 2000** valse l'acquisto del Jaguar. Con la vendita dei diritti di conversione di quest'ultimo titolo, un vero e proprio caleidoscopio di esplosioni e colori felicemente mixati ad una musica riuscitissima, Minter riuscì a tornare in auge meritandosi di nuovo gli elogi della stampa specializzata, nonostante il fallimento del Jaguar e, dopo poco, dell'Atari stessa.

EUGENE JARVIS

Come molti di voi sapranno, Jarvis è il programmatore di **Defender** e **Robotron**. Per Minter è anche e soprattutto uno dei personaggi per lui più influenti ed ammirati: è per questo che [illegible] capolavori di Jarvis. A livello aneddotico è interessante segnalare l'incontro avvenuto ad un E3 di alcuni anni fa tra Minter ed il suo "maestro". All'epoca Yak aveva da poco finito di lavorare su **Tempest 2000**, il progetto che lo riportò agli onori della cronaca; un suo amico che lavorava alla Midway, decise di presentargli Jarvis proprio nella stessa manifestazione in cui Minter era venuto per presentare questa sua ultima opera. Nonostante la brevità dell'incontro Minter e Jarvis riuscirono a parlare parecchio delle proprie produzioni scambiandosi le rispettive idee. Eugene disse a Jeff che lo riteneva l'unica persona in grado di creare una versione moderna di **Defender**: questa dichiarazione venne vista da Minter come una vera e propria investitura divina! In seguito, il progetto per una versione Jaguar di **Defender** divenne una vera e propria ragione di vita per Yak che, dopo lunghe insistenze con i vertici Atari, ottenne finalmente il consenso a lavorare su questo nuovo gioco. **Defender 2000**, dopo diversi mesi di lavorazione, fu uno degli ultimi titoli prodotti per Jaguar prima del definitivo stop alla sua produzione. Nonostante questo, si rivelò uno dei lavori più psichedelici e furiosamente veloci mai prodotti da Minter il quale ama tuttora definire quel progetto come *"una missione per conto di dio"*. Quel dio, tanto per capirci, era Jarvis!

VIRTUAL LIGHT MACHINE

Quarta passione di Minter sono i sintetizzatori di luce: programmi che generano effetti grafici pseudo-casuali e decisamente psichedelici. I primi esperimenti su questo tipo di prodotti vennero compiuti da Yak fin dalla metà degli anni '80 con produzioni come **Psychedelia** (per VIC 20, C64, Spectrum ed altri computer a 8 bit), **Colourspace** (per computer Atari ad 8 e 16 bit) e **Trip-A-Tron** (per Amiga ed Atari ST). Quest'ultimo divenne ben presto uno strumento diffusissimo nelle discoteche inglesi dell'epoca. Alcuni anni fa, Minter fondò la Virtual Light Company insieme ad altri due programmatori: il matematico Ian Bennet e Dave Staugas. I tre iniziarono il loro lavoro congiunto su alcuni computer basati sulla tecnologia *Transputer*, per poi lavorare sulla Virtual Light Machine per il lettore CD dell'Atari Jaguar. La loro idea fu sottoposta ai vertici Atari appena Minter apprese del progetto per dotare il Jaguar di un lettore CD. Ottenuto il via, i tre si misero subito a lavorare su questo programma che, grazie alla perfetta interazione con il lettore CD, dava la possibilità di creare effetti unici che cambiavano a seconda del CD audio inserito. Nonostante lo scarso successo del Jaguar, questo progetto destò parecchio interesse, consentendo alla tecnologia prodotta dalla VLC di diventare discretamente conosciuta. Recentemente la nuova versione, VLM-2, è divenuta parte integrante della tecnologia Nuon alla base di alcuni lettori DVD prodotti da Toshiba e Samsung.
Attualmente Minter lavora sui due campi già citati: la continua sperimentazione sulle VLM e la produzione di giochi per i lettori DVD con tecnologia Nuon. Tra questi il primo titolo in produzione è il già citato **Tempest 3000** che promette di essere ancor più psichedelico e veloce del suo predecessore. Dopo questo, si vocifera, sarà la volta di un nuovo gioco con tanti animaletti pelosi come protagonisti! In pratica, le sue passioni rimangono ancor oggi la fonte della sua ispirazione. Come avrete certamente capito, Minter è un personaggio "particolare" anche in questo ambiente che da sempre annovera molti soggetti decisamente estrosi. Di sicuro la sua originalità è stata contemporaneamente complice del suo successo e causa del suo insuccesso. In fondo Minter è ancor oggi una sorta di mito per una limitata ma importantissima schiera di fan. Allora perché Minter non è riuscito a far breccia nel cuore della massa (che, pur con i suoi difetti, è assolutamente necessaria per riuscire a sfondare)? Purtroppo, nonostante l'estrema giocabilità dei suoi titoli, Minter rimane ancorato ai vecchi ma classici meccanismi di gioco che, al giorno d'oggi, vengono considerati noiosi dalla maggior parte dei cosiddetti "casual gamers" che rappresentano però una percentuale altissima del pubblico che acquista videogiochi. Oltre a questo ritengo che un'altra delle ragioni della sua scarsa popolarità tra i videogiocatori moderni sia da imputare al fatto che, da qualche anno a questa parte, Minter è sempre stato l'avvocato delle cause perse! Dopo i primi anni di successi con le produzioni per VIC20, Commodore 64, Atari ST e Amiga, tutti i suoi sforzi programmatori vennero rivolti verso macchine (e società) decisamente sfortunate: Konix, Panther, Jaguar e Nuon sono le sue quattro grandi scommesse perse.
Al giorno d'oggi, una sola scommessa persa può essere fatale anche per i più affermati programmatori, figuriamoci per uno come lui, da sempre confinato ai margini di questa industria. L'unico dubbio che mi rimane è il perché di queste sue continue battaglie contro i mulini a vento! Probabilmente non è solo un discorso di sfortuna, ma così come ho già accennato per Morse e company nei mesi scorsi, anche per Minter vale il discorso sulla voglia di libertà. Lavorare per società come Konix, Atari e VM Labs, che cercano di far emergere i loro prodotti contro i giganti dell'industria, di sicuro rende più facile per Minter mantenere una libertà quasi assoluta nello sviluppo dei propri titoli. Come al solito però, la libertà è un'arma a doppio taglio: paradossalmente, se non fosse per i suoi lavori di programmazione sulle Virtual Light Machines, forse Yak sarebbe stato da tempo costretto a smettere di lavorare sui suoi originalissimi giochi! Una perdita di così grande portata sarebbe stata un brutto colpo per questa industria: le sue grandi doti sia come programmatore che come visionario sono ormai sempre più rare tra le nuove leve di questa industria. E' per questo che, anche se nutro poche speranze, auguro alla tecnologia Nuon ogni bene per il futuro. Lo stesso vale per questo strampalato amante dei Lama che tanto ha dato e tanto darà ai più appassionati videogiocatori del mondo!

Game Development

Il Game Designer: parte terza

Game Concept – parte seconda

Nello scorso numero di **Game Development** abbiamo iniziato l'analisi della struttura del concept di un videogioco, ovvero tutto ciò che riguarda la progettazione di un prodotto videoludico. In questo numero completeremo l'overview dei vari generi ludici, mentre nel prossimo inizieremo ad affrontare la parte "calda" del progetto di un videogioco, ovvero il level design e le visuali di gioco.

I GENERI VIDEOLUDICI – seconda parte

Nello scorso appuntamento abbiamo analizzato una parte dei generi videoludici. Abbiamo trattato, seppur nei caratteri generali, i generi Action, Strategy, Sport ed Adventure/Action Adventure. In questo numero ci occuperemo di RPG, Simulation, Puzzle e atipici.

RPG (Role Playing Games)

Pur non basandosi su radici puramente elettroniche, i Giochi di Ruolo (RPG) sono riusciti ad integrarsi in maniera straordinaria con i mezzi informatici, diventando uno dei generi più popolari. Gli RPG sono nati come giochi da tavolo (ne esistono ancora tantissimi), e solo in un periodo relativamente recente sono stati trasferiti su computer e console. Le prime trasposizioni elettroniche erano caratterizzate da una struttura rigida e da un gameplay saldamente ancorato a quello dei giochi da tavolo. Tali fattori ne limitarono lo sviluppo e la popolarità iniziali. I primi RPG, nonostante le limitazioni, ebbero il merito di introdurre concetti come azione "a turni" e punti di energia/spirituali/magia. Tali concetti sono tra i principali elementi distintivi anche degli evoluti RPG odierni. Il precursore ed, in un certo senso, inventore del genere è stato l'eccentrico Lord British (alias Richard Garriott), geniale creatore e sviluppatore della serie **Ultima**. Il primo capitolo della lunga serie (ancora oggi in atto) fu programmato da Garriott, allora giovane studente universitario, alla fine degli anni Settanta. Nel corso dello scorso decennio, l'RPG ha subito numerosi cambiamenti che ne hanno permesso l'evoluzione da prodotto "di nicchia" a bestseller massivo. Gran parte del merito di tale mutamento è da attribuire agli sviluppatori nipponici. Sin dalla fine degli anni Ottanta gli RPG acquisirono una sempre maggiore popolarità nel paese del Sol Levante. In virtù di una sorta di reinterpretazione del genere da parte dei developer giapponesi, l'RPG inglobò numerosi elementi derivanti da altri generi, in particolare dalle avventure dinamiche e dagli arcade/adventure. Le crescenti capacità grafiche, sonore e multimediali delle macchine da gioco degli ultimi anni hanno consentito di arricchire gli RPG con trame articolate, sceneggiature hollywoodiane, e spettacolari intermezzi animati di qualità cinematografica. Il resto è storia recente: la serie **Final Fantasy** (giunta al capitolo 9) spopola in tutto il mondo e quasi ogni RPG prodotto dalla nipponica Squaresoft diventa un successo mondiale. Ormai gli RPG vantano una qualità visiva pari, e spesso anche superiore, alle avventure dinamiche. Essi conservano, però, gli elementi base del genere (struttura a turni nei combattimenti, punti di energia/magia/spirituali) che li caratterizzano rispetto agli altri generi videoludici. Il futuro è decisamente roseo per gli RPG. La nuova generazione di console ed i sempre più potenti PC renderanno più che mai giustizia ai giochi di ruolo. La loro "vasta" struttura e le numerose interazioni tra personaggi ed ambiente potranno esaltare (ed essere esaltati) dalle meraviglie tecnologiche presenti e future. Titoli come **ShenMue** e **Final Fantasy X** rappresentano l'inizio di una nuova era.

Fabio Testa 2000

SIMULATION

In questa categoria abbiamo scelto di raggruppare simulazioni "pure" e giochi di guida, siano essi arcade o fedeli alla realtà. La simulazione di eventi reali o fittizi è stata una delle prime applicazioni in assoluto degli elaboratori elettronici. Più precisamente, è possibile affermare che uno dei motivi dell'esistenza stessa dei computer è la rapidità con cui riescono a simulare di eventi fisici, chimici o biologici. Per lunghi anni ciò è stata esclusiva competenza di centri di calcolo e di complessi sistemi informatici. Dalla fine degli anni Settanta la simulazione è diventata parte del mondo videoludico. E' possibile definire Simulation Game un videogioco in cui l'aspetto principale (ma non il solo fine ludico) sia la simulazione di un evento reale o immaginario, sia esso sportivo, bellico o d'altro tipo. Tra i primi ed i più popolari ancora oggi ricordiamo i simulatori di guida automobilistica ed i simulatori di volo. Al di là di questi, esistono innumerevoli tipologie di simulazioni dai differenti temi: simulatori di volo spaziale (**Tie Fighter**), di carro armato (**M1 Tank Platoon**), di Space Shuttle (il vetusto **Shuttle Simulator**) e persino di ottovolante (**Roller Coaster Rumbler**). I simulatori di volo devono gran parte della loro popolarità ad alcuni titoli "pionieri", comparsi sulla scena all'inizio degli anni Ottanta. Tra di essi ricordiamo il mitico **Flight Simulator**, che consentiva agli utenti di home computer ad 8 bit di apprezzare l'ebbrezza (molto immaginaria) di volare stando seduti alla propria scrivania. **Flight Simulator** vive ancora grazie all'omonima serie di prodotti Microsoft, che però sono caratterizzati da una spesso approssimativa qualità di realizzazione. Tra i più popolari titoli del genere ricordiamo l'immenso **Falcon** (giunto alla release 4.0), i prodotti di DID su Amiga e PC (**F18 Bomber**, **Eurofighter**) ed il più arcade **Ace Combat** di Namco.

Passiamo ai simulatori di guida, da sempre uno dei generi più popolari ed amati in assoluto. Nati verso la metà degli anni '70, i racing games erano inizialmente caratterizzati da un'impostazione molto arcade, che sarà conservata sino alla metà degli anni '80. Titoli come **Night Driver**, **Pole Position**, **Out Run**, **Hang-on** (gli ultimi due del geniale Yu Suzuki) rappresentarono per molto tempo il non plus ultra del genere. In quegli irripetibili anni la simulazione vera e propria era poco praticabile (per motivi tecnici e pratici, vedi l'ostico **Revs** su C64) se non su costosi complessi informatici (tra cui ricordiamo l'incredibile simulator della Mercedes-Benz). Tutto ciò finché uno dei più geniali programmatori di sempre, Geoff Crammond, diede luce all'eterno **Formula One Grand Prix** (giunto oggi alla terza incarnazione). Si trattava della prima grande rivoluzione. Era possibile simulare alla perfezione il comportamento di una monoposto e lo svolgimento di un Gran Premio. Il resto è storia recente: **Formula One Grand Prix 2**, **Nascar/Indycar Racing** e molti altri spinsero il concetto di simulazione verso livelli sempre più estremi.

a cura di adrianovecone

Il genere è stato di recente ridefinito grazie all'incredibile **Gran Turismo**, che per primo ha reso possibile simulare aspetto e comportamento di più di trecento auto reali. Se si aggiungono una grafica ed un'atmosfera mirabolanti, una straordinaria giocabilità "ibrida" tra *arcade* e simulazione e la possibilità di "truccare" ed upgradare le vetture con ricambi reali, si può comprendere il successo del racing game di Polyphony.

Il futuro per le simulazioni è molto promettente. Se da un lato le capacità visive delle nuove console consentiranno un'esperienza sensoriale quasi reale (**Gran Turismo 3** su PS2), dall'altro le sempre più potenti CPU renderanno possibile una totale simulazione fisica del comportamento di una vettura da corsa (**F355 Challenge** su Dreamcast/Naomi). Queste ed altre caratteristiche avanzate contribuiranno a spingere il simulation game verso vette d'assoluta eccellenza.

PUZZLE GAME

I puzzle game sono una categoria tanto "anziana" quanto popolare ed amata dal pubblico. Possiamo definirli i giochi in cui la risoluzione di "puzzle", "schemi" o livelli (di solito di grandezza e complessità limitata) richiede spirito di osservazione, tempismo e senso del ritmo. I puzzle game sono di solito abbastanza semplici a livello di programmazione, ma richiedono grandi dosi di creatività ed inventiva. E'infatti molto importante progettare una meccanica di gioco che sia il più possibile semplice, immediata e accattivante. Sin dagli albori dell'intrattenimento elettronico i puzzle game hanno goduto di popolarità e successo straordinari, nonostante la spesso semplice componente audiovisiva. Un esempio lampante di tutto ciò è costituito da **Tetris**, forse il gioco più conosciuto al mondo. Frutto del genio di Alexey Pajitnov, **Tetris** racchiude in sé tutti i fattori e gli elementi vincenti di un *puzzle game*: semplicità spaventosa, meccanica immediata e vincente, senso di strategia "under pressare" ed enorme fattore di dipendenza (addiction). La popolarità di **Tetris** è totale; ne esistono versioni per ogni computer esistente e persino alcune versioni coin-op targate Atari.

Nel corso dell'ultimo decennio i puzzle game si sono evoluti in maniera sensibile. Sono nati nuovi sottogeneri, tra cui ricordiamo gli innovativi e coinvolgenti rhythm game, ed hanno raggiunto vette inaspettate di popolarità (come nella serie **Puzzle Bobble**/**Bust a Move**). I rhythm game, basati sul senso del ritmo del giocatore, hanno infranto anche un altro "tabù" legato ai giochi di puzzle, ovvero la scarsa importanza del settore visivo e sonoro. La musica ha assunto un ruolo preponderante ed il settore grafico è stato ampliato per ricreare coinvolgenti movimenti motion captured nelle manifestazioni "dance" del genere (**Bust a Groove**, **Parappa the Rapper**).

I puzzle game hanno anche l'indubbio vantaggio di non richiedere particolare perizia ed esperienza videoludica da parte del fruitore come può accadere per un **Tekken** o un **F355 Challenge**. Ciò consente agli sviluppatori di concentrarsi maggiormente sulle idee e sulla meccanica di gioco. I puzzle game stanno vivendo un momento di grazia, in particolar modo nel settore coin-op (si pensi a **Mr. Driller**). Le ultime line up arcade di Konami e Namco testimoniano il crescente successo di pubblico per rhythm games ed i giochi musicali, e non mancano titoli del genere sulle console di prossima generazione (**Unison**, **Samba De Amigo**).

ATIPICI

Concludiamo la nostra analisi dei generi videoludici con i titoli più enigmatici ed originali, i cosiddetti *atipici*. Sono così definiti tutti i giochi che, per un motivo o per un altro, non è possibile inserire in qualche categoria videoludica. Nella storia dell'entertainment esistono molti esempi di questo tipo. Spesso i videogame considerati atipici erano in realtà tentativi più o meno riusciti di innovazione. In alcuni casi, però, essi si sono rivelati autentici capolavori. Tracciare una cronistoria dei videogame atipici è molto difficile poiché si tratta di casi davvero molto isolati. In generale si tratta di videogame "canonici" con elementi particolarmente estrosi oppure di forme nuove di comunicazione attraverso macchine e periferiche ludiche. Vediamone alcuni tra i più rilevanti. Un tipico caso di videogame atipico è costituito dal monumentale **The Sentinel** del già citato Geoff Crammond. Caratterizzato da atmosfera unica e coinvolgimento totale, **The Sentinel** ci portava in un mondo di una dimensione ignota dominato da un'entità senziente e spietata. Abbastanza simile al capolavoro crammondiano era **Archipelagos**, pubblicato una decina di anni fa su Amiga. Dotato di un'atmosfera unica ed ambientato in un immaginario arcipelago di isole, il game consisteva nell'assorbire elementi naturali (pietre, piante, palme) allo scopo di immagazzinare energia e sconfiggere il male incombente.

Per quanto riguarda i videogame *atipici* che si distaccano maggiormente dal concetto "canonico" di gioco elettronico ricordiamo alcuni esempi eccellenti. Iniziamo con **Galapagos**, uscito qualche anno fa su PC, il cui scopo era insegnare a delle creature virtuali il modo per sopravvivere in un ambiente ricco di insidie. La novità costituiva nel fatto che la creatura apprendeva dalle sue stesse azioni con una sorta di "esperienza intelligente". **Galapagos** ha avuto un successo molto limitato. Altro esempio eccellente è l'estroso **Trip a Tron** di Jeff Minter, che con un turbinio di luci e colori consentiva all'utente di generare trame psichedeliche (tipiche del geniale coder britannico). Infine chiudiamo con un atipico di successo, ovvero **Music**. Pubblicato qualche tempo fa su Playstation, **Music** consente di generare suoni e melodie in maniera intuitiva, utilizzando semplici controlli e colori. Anche se pubblicare un titolo del genere sembrerebbe un suicidio commerciale, **Music** ha ottenuto un successo ed una schiera di sostenitori tali da giustificarne un seguito.

*Richard Garriott, il creatore della serie **Ultima**, è considerato l'inventore degli RPG su computer. Sulla destra (dall'alto in basso) **Ultima 1**, **2** e **3**.*

NEXT MONTH

Nel prossimo appuntamento tratteremo gli elementi più "pratici" del concept come level design e studio delle visuali di gioco. In questa fase incontreremo parte delle enormi difficoltà che accompagnano il game design.

X-Wing *e* **Tie Fighter** *di LucasArts, sono due simulatori di volo spaziali ispirati alla saga di Guerre Stellari. Erano caratterizzati da una grafica stupefacente (per l'epoca) e da un realismo con componenti arcade.*

Tetris*, frutto del genio di Alexey Pajitnov, è forse il gioco più famoso al mondo. E' stato convertito su ogni sistema esistente, dai mainframe alle calcolatrici tascabili.*

Formula One Grand Prix *di Geoff Crammond è stato il primo videogame a simulare alla perfezione una vettura di F1 e lo svolgimento di un gran premio. Il primo capitolo della serie rappresentò una rivoluzione nel mondo dei videogame.*

GameDesignDiary

feedback: **gamedev@tin.it**

Part Nine:

Dress **Rehearsal**

a cura di paulo'connor
Senior Game Designer

Finalmente è autunno e posso guardare con una certa tranquillità ai giorni da incubo vissuti quest'estate... un periodo in cui io e la maggior parte del team abbiamo detto addio a fine settimana e serate in tranquillità per completare una demo funzionante di **Oddworld: Munch's Oddysee**. Ovviamente sapevamo sin dall'inizio che avremmo dovuto preparare una demo; anzi, quasi sicuramente dovremo realizzarne un'altra quando il gioco sarà pronto per essere lanciato, per mostrare tutti i miglioramenti implementati in questi mesi. I team di sviluppo ODIANO preparare demo, ma le demo hanno molti fattori positivi: non solo ci permettono di vedere e toccare con mano concetti su cui fino a quel momento avevamo solo teorizzato, ma servono anche come una specie di "prova generale" per i giorni lunghissimi e pesanti che ci aspettano negli ultimi mesi di sviluppo.

Per esempio, questa mattina ho ricevuto un'e-mail che evidenziava quindici punti importanti della nostra "catena di montaggio": la catena di montaggio è quella serie di processi e procedure che sposta alcuni elementi del gioco da un gruppo di persone ad un altro. Una regione di gioco, ad esempio, comincia la propria vita come schizzo su carta, diventa un progetto completo, si evolve in un modello 3D e passa infine nelle mani dei grafici e dei designer 3D che gli danno l'aspetto che tutti vedremo. Le fasi d'approvazione e il passaggio dei progetti che avvengono in ogni parte di questa "trasformazione" compongono la catena di montaggio.
Grazie al lavoro svolto nel preparare la demo, abbiamo individuto un paio di falle nella nostra catena di montaggio. Ora, grazie a qualche aggiustamento, ogni membro del team sa che deve seguire un certo numero di convenzioni: tutti devono utilizzare un sistema identico per dare i nomi agli oggetti 3D, utilizzare la stessa griglia e conoscere il "color coding" dei vari modelli tridimensionali (in modo tale che tutti riescano a capire al volo quali parti di un oggetto debbano rimanere intatte e quali possano essere modificate per ottenere un migliore risultato estetico).

Sembrano tutte baggianate, ma sono essenziali per la riuscita di un progetto di queste dimensioni, e rappresentano quel genere di "cose scontate" che purtroppo non si affrontano mai fino a quando non si tenta di buttare fuori qualcosa di avanzato: spesso questi problemi non vengono evidenziati fino a quando non si realizza una versione alpha del gioco (a volte non vengono rilevati nemmeno col gioco nei negozi...). Le demo hanno proprio la funzione di mini-alpha e "costringono" un team a sciogliere tutti i nodi, anche se questo comporta un sacco di stress, discussioni e bruciori di stomaco per eccesso di cibo da fast-food.

E a noi com'è andata con la demo? Abbastanza bene. Siamo riusciti a completare la demo in tempo, a raggiungere molti degli obiettivi che c'eravamo posti tempo addietro e a inserire un numero sufficiente di elementi per mostrare alla stampa americana diversi aspetti della giocabilità di **Munch's Oddysee**. La reazione dei giornalisti è stata unanimemente positiva - e in alcuni casi letteralmente entusiastica - e il parere generale sembra sia diventando questo: **Munch's Oddysee** sarà il motivo numero uno per comprarsi una PlayStation 2. E' inutile dire che siamo estremamente soddisfatti della cosa, visto che stiamo lavorando su questo gioco da mooolto tempo... La demo evidenzia inoltre molti degli aspetti del gioco che stiamo descrivendo da un sacco di mesi a questa parte: ha quindi la funzione di mostrare nel modo più efficace possibile alcune innovazioni difficilmente descrivibili a parole (come il nostro efficacissimo sistema di inquadrature) e in quale modo siamo riusciti a trasportare gli elementi che hanno reso famosi i primi titoli di Oddworld in un ambiente tridimensionale. Completano il tutto alcune innovazioni come la possibilità di nuotare, dei power-up mostruosi e la possibilità di cambiare al volo il personaggio da controllare, fra Abe e il protagonista Munch.

Diversi personaggi famigliari ai fan di Oddworld hanno fatto il proprio ritorno, dai malefici Slig ai coraggiosi Mudokon. Ma ha fatto anche il proprio ingresso un nuovo personaggio, Big Bro Slig, una specie di versione ultra-pompata dello Slig, armato di una rapidissima pistola a Blitzpacker Brew (vedi foto). Il Big Bro Slig è sicuramente il protagonista della parte più interessante della demo, quella che si svolge nella "gun room", che mostra come il nostro nuovo sistema di inquadrature possa garantire una notevole fluidità di gioco, inserendo alcune visuali cinematografiche per mostrare il danno che può fare un Big bro Slig quando s'incavola... il tutto senza che il giocatore perda mai il controllo del proprio personaggio.

Siamo riusciti anche a far vedere quanto sia goffo Munch sulla terraferma e come riesca a muoversi come un delfino una volta nell'acqua. Abbiamo mostrato i power-up folli disponibili nei distributori automatici, che permettono ad Abe di correre come un ossesso, saltare come Jordan e scalare pareti. Abbiamo fatto vedere come Abe possa radunare un gruppo di amici Mudokon e, attraverso un'attenta pianificazione, condurli alla ribellione contro una sorpresissima guardia Slig. Abbiamo mostrato Munch seduto sulla sua sedie a rotelle che sfreccia per i corridoi della fabbrica e compie salti al limite dell'impossibile come un campione di motocross.

Inoltre abbiamo migliorato il nostro sistema di inquadrature, implementato gli effetti di luce, scritto ruoutine di IA per molti abitanti del mondo di Oddworld e fatto in modo che terra e cielo sembrassero... ehm, terra e cielo (terra e cielo del mondo di Oddworld, ovviamente!). Ci siamo ricordati di tutte le cose da controllare durante il testing e dell'impatto che possono avere dei piccoli cambiamenti all'ultimo minuto. Per finire, abbiamo rafforzato la nostra identità di gruppo, il che è particolarmente importante per tutte le persone al primo impiego qui da noi.

Un buon lavoro, direi. La stampa americana ha sicuramente apprezzato. E' stato bello mostrare al mondo un pezzo del progetto a cui stiamo lavorando. Abbiamo lavorato come folli, ma ne valeva la pena. E ne sarebbe valsa la pena anche se non avessimo mai mostrato la demo alla stampa, per tutti gli aspetti essenziali di questa "prova generale" che ho decritto prima... ...e soprattutto perché, per quanto siano stati duri i giorni di questa lunga, lunghissima estate, quelli degli ultimi mesi di produzione che ci aspettano saranno ancora più duri. Andiamo avanti.

Paul O'Connor
05/10/2000

Grafica in pratica

La grafica come professione e come passione

AutoCAD 2000
CORSO PRATICO
Piergiorgio Cerutti, Francesco Matino
Codice 2404

3D Studio MAX 3
EFFETTI SPECIALI
Bell Jon A.
Codice 2412

CorelDRAW! 9
EFFETTI SPECIALI
Shane Hunt
Codice 2436

Flash 4
APPLICAZIONI AVANZATE
David Emberton, Scott Hamlin
Codice 2452

3D Studio MAX 3
MANUALE COMPLETO
Jeffrey Abouaf, Barnard Doug, Victoria Brace, Randy Kreitzman, Pia Maffei
Codice 2460

Fotoritocco
Gregory Georges
Codice 2529

Photoshop 5 & 5.5
EFFETTI SPECIALI
Barry Haynes, Wendy Crumpler
Codice 2464

Fireworks 3
MANUALE D'USO
Annalisa Ferrario, Luca Ferrario
Codice 2510

ProgeSOFT IntelliCAD
MANUALE D'USO
Marco Lucini
Codice 2530

JACKSON LIBRI®
È UN MARCHIO REGISTRATO GRUPPO EDITORIALE FUTURA
www.jacksonlibri.it

SUPER**TRIX**

a cura di erik**pede**

TOCA World Touring Cars

Password segrete
Raggiungete la schermata delle opzioni e selezionate la voce Bonuses per inserire i seguenti codici, poi portatevi sul menu Activate Bonuses per abilitare o disabilitare le singole voci.
Attenzione, però: i codici non hanno alcun effetto durante la modalità Championship.
WEFLIPPED: modalità Mirror. Tutti i tracciati già sbloccati possono essere percorsi in versione speculare.
TWINPEAKS: modalità Double Height. L'altezza dei dislivelli viene raddoppiata.
ETHANOL: modalità Motion Blur. Tutti gli oggetti in movimento appaiono sfocati.
GRUNTSOME: modalità Extra Power. Dona una potenza superiore alle automobili.
EUROPA: modalità Low Gravity. Incrementa l'altezza dei salti eseguiti dalle auto sui dossi.
T2: modalità Chrome Cars. Tutte le automobili vengono rivestite da una brillante cromatura.
GLYCERINE: modalità Nitro Boost. Associa alla pressione del pulsante L1 un temporaneo incremento di potenza.
RAILROAD: modalità Slot Cars. Incrementa la sensibilità dello sterzo delle vetture.
KERBKRAWL: modalità Exploding Kerbs. I cordoli bianchi e rossi diventano altamente esplosivi e mandano le automobili in aria in caso di contatto.
VANISHING: modalità 70s Springs. Le sospensioni diventano improvvisamente morbidissime.
MADCAB: modalità Invincible Car. La vettura del giocatore diventa indistruttibile.
REARFEAR: modalità Tough Bonus Cars. Rende tutte le automobili segrete difficilissime da guidare.

X-Men: Mutant Academy

Cheat mode
Portatevi sul menu principale o sulla schermata di selezione del personaggio e premete in sequenza i pulsanti SEL, ↑, L2, R1, L1, R2. In caso di corretto inserimento del codice udirete un grido (invero piuttosto pittoresco) e, oltre a poter accedere a tutte le opzioni della modalità Cerebro, potrete utilizzare gli avversari degli X-Men (Toad, Sabretooth, Mystique e Magneto) per i vostri combattimenti.

Army men: Air Attack

Bambini in campo
Recatevi sulla schermata del menu principale e premete in sequenza i tasti →, ●, ↑, ↑, R2 per sentire un sibilo prodotto dal vento, poi date il via ad una partita e troverete ad accogliervi ventidue bambini in luogo dei rudi calciatori che vi aspettereste di vedere in campo.

F1 Racing Championship

Sbloccaggio dei tracciati Arcade
Accedete alla modalità Arcade, portatevi sulla schermata di selezione dei tracciati e premete in sequenza ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R2, L2, R1 per sentire il rombo di un motore. Da questo momento in poi tutti e quattro i livelli di difficoltà e i relativi circuiti saranno selezionabili (spingete la croce direzionale verso destra e sinistra per passare da una sezione all'altra).

Colin McRae Rally 2.0

Automobile invisibile
Gareggiate utilizzando una visuale esterna e premete contemporaneamente i tasti R2 e △: la vostra automobile diventerà completamente invisibile, lasciando come unici segni della sua esistenza l'ombra sull'asfalto e le fiammate emesse dagli scarichi. Per rendere nuovamente visibile la macchina, invece, dovrete premere il pulsante △ per un certo numero di volte.

Shin Sangokumusou (PlayStation2)

Sbloccaggio di Huang Zhong, Ma Chao e Jiang Wei
Portate a termine la modalità Musou con un membro qualsiasi dell'Impero Shu.

Sbloccaggio di Xiahou Yuan e Zhang Liao
Completate la modalità Musou utilizzando un qualsiasi esponente dell'Impero Wei.

Sbloccaggio di Taishi Ci, Lu Meng e Gan Ning
Arrivate alla fine della modalità Musou dopo aver selezionato un personaggio appartenente all'Impero Wu.

Sbloccaggio dei bonus nella modalità Free
Completate la modalità Musou con almeno un membro di ciascun Impero per sbloccare l'opzione di scelta dell'Impero e i personaggi segreti (Diao Chan, Dong Zhuo, Yuan Chao e Zhang Jiao) nella modalità Free.

N-Gen Racing

Tutti i campionati e tutti i permessi
Portatevi sul menu principale e premete in sequenza i tasti R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2 e L1. La combinazione deve essere inserita molto velocemente, per cui sarete probabilmente costretti ad effettuare qualche tentativo prima di riuscire ad ottenere il trucco.

Quattrocento milioni di crediti (modalità N-Gen)
Tornate sul menu principale e, sempre prestando molta attenzione alla velocità di esecuzione, inserite la sequenza formata dai pulsanti R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2 e L1.

Aerei aggiuntivi (modalità N-Gen)
Portatevi per l'ultima volta sul menu principale e spingete in sequenza i tasti R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2 e R1. Anche in questo caso la velocità di immissione della combinazione è essenziale, quindi non mollate in caso di insuccesso e ritentate.

V-Rally 2

Tracciati segreti
Inserite i seguenti codici al posto del nome del vostro pilota per sbloccare i cinque tracciati segreti inseriti dai programmatori francesi.
Tracciato nascosto 1: CDLC
Tracciato nascosto 2: CDLCA
Tracciato nascosto 3: CDLCB
Tracciato nascosto 4: CDLCC
Tracciato nascosto 5: CDLCD

Jikkyou World Soccer 2000 (PS2)

Sbloccaggio delle squadre All-Star
Portatevi sulla schermata dei titoli e inserite la sequenza composta dai pulsanti ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ●, START per sbloccare le squadre segrete All-Star.

Star Trek: Invasion (USA)

Tempo illimitato
80061BB0 18CC
Scudi illimitati per la nave del giocatore
8005FDB8 02BC
Scudi illimitati per tutte le navi (incluse quelle nemiche)
800BB662 2400
Energia dello scafo illimitata
8005FDBC 00F5
Torpedini "F" illimitate
8011AC38 0063
Torpedini "Q" illimitate
8011AC64 0063
Missili "P" illimitati
8011AC90 0063
Armi secondarie illimitate
8007B1BE 2400
Punteggio massimo e valutazione massima
8005BCE8 E0FF
8005BCEA 05F5
Sbloccaggio di tutti i livelli
8005BD68 FFFF
8005BD6A FFFF
Sbloccaggio e completamento di tutti i livelli
8005BD6C FFFF
8005BD6E FFFF
Sbloccaggio e completamento di tutti i livelli per due giocatori
8005BD70 FFFF
Partenza dalla missione 1
D00ABF4C 0000
800ABF4C 0000
Partenza dalla missione 5
D00ABF4C 0000
800ABF4C 0008
Partenza dalla missione 10
D00ABF4C 0000
800ABF4C 0011
Partenza dalla missione 15
D00ABF4C 0000
800ABF4C 001C
Partenza dalla missione 16 (ultima missione)
D00ABF4C 0000
800ABF4C 001D

Spiderman

Energia illimitata
800B58DC 0001
Sbloccaggio di tutti i costumi
800A6078 FFFF
800A607A FFFF
Sbloccaggio di tutte le tavole
800A604C 0102
Sbloccaggio di tutti i personaggi (modalità Viewer)
800A607C FFFF
800A607E FFFF
Sbloccaggio di tutti i filmati
800A6080 FFFF
800A6082 FFFF
Sbloccaggio di tutti i fumetti
800A6084 FFFF
800A6086 FFFF
Sbloccaggio di tutte le copertine
800A6088 FFFF
800A608A FFFF
Selezione del livello di partenza
800B58F0 0001

TOCA World Touring Cars

Sbloccaggio della Cadillac
800100AE 0001
Raddoppio della velocità delle auto
800100C4 0100
Abbassamento della gravità
800100B8 0100
Disabilitazione delle collisioni
800100BC 0001
Visuale dall'elicottero
800100C4 0001
Visuale dall'alto
800100B4 0001
Visuale "go-kart"
800100B4 0100
Visuale dal bordo della pista
800100C0 0100
Cielo stellato
800100B6 0001
Vincita di tutte e 6 le gare
3005 9279 0006

Ronaldo V-Football

Nove goal per la squadra di casa
801514EC 0039
801514EC 0030
Nessun goal per la squadra ospite
801514EE 3000

Bishi Bashi Special (JAP)

Vite illimitate per il giocatore 1
800727C0 0003
Vite illimitate per il giocatore 2
800728F4 0003

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 TEL.039/2720499
20052 – MONZA (MI
TEL./FAX039/747171 WWW.BITWORLD.IT

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BEATMANIA	L.29.000
BIO HAZARD DIR. CUT	L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BOMBERMAN WORLD	L.39.000
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GEN. 2	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.149.000
CHANGE GET A ROBOT	L.139.000
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
CYBER ORG	L.39.000
COSMO WARRIORS ZERO	TEL
DETECTIVE CONAN	TEL
DEVILMAN	TEL
DENSHA DE GO	L.89.000
DENSHA DEGO 2	L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL	L.129.000
DENSHA DE GO NAGOYA	L.139.000
DINO CRISIS	L.59.000
DINO CRISIS 2	TEL
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.89.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.89.000
DRAGON QUEST 7	TEL
EINHANDER	L.69.000
EL DERGATE	TEL
FINAL FANTASY TACTICS	TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 9	TEL
FRONT MISSION 3	L.119.000
EVANGELION	L.89.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
GUNDAM GHIRENS GREED	TEL
HOKUTO NO KEN 2	TEL
JADE CUCOON	L.59.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	L.79.000
YUMEN NO TSUBASA	TEL
YUNA FINAL EDITION	L.59.000
LEGEND OF MANA	TEL
LIBERO GRANDE 2	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY 4CD	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL.
LUPIN III	L.89.000
LUPIN III PUNCH THE MONKEY	TEL
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.139.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	L.129.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.59.000
METAL GEAR SOLID VR MISSION	L.49.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	L.129.000
METAL SLUG	L.89.000
PATLABOR	TEL
POCKET JIMAN	L.59.000
POCKET FIGHTER	L.39.000

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

RANMA 1/2	L.139.000
RAIDER V3	TEL
ROBOT DANDY	L.129.000
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT WARS ALPHA	TEL
ROCKMAN X 5	TEL
SAILOR MOON	L.139.000
SHADOW MADNESS	L.59.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SLAYER ROYAL 1	L.99.000
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
STRIDER 1&2	L.149.000
TALES OF ETERNIA	TEL
TASTI NOKO FIGHT	TEL
THOUSAND ARMS	L.119.000
TIME BOKAN	L.89.000
TOBAL 2	L.89.000
VALKIRYE PROFILE	TEL
VANISHING POINT	TEL
WILD ARMS 2	TEL
WINNING ELEVEN 5	TEL
CHIAMA PER ALTRE NOVITA'.	

GIOCHI USATI:

BLOODY ROAR	L.29.000
CYBER ORG	L.29.000
COMMAND & CONQ. RED ALLERT	L.29
DINO CRISIS	L.39.000
DRAGON VALOR	L.39.000
FIFA 2000	L.29.000
FIFA 98	L.19.000
F199	L.35.000
GAUNTLET LEGEND	L.29.000
GRAN TURISMO	L.25.000
GRAN TURISMO 2	L.39.000
MEGAMEN X4	L.19.000
METAL GEAR SOLID	L.29.000
MICROMACHINE	L.19.000
PITFALL 3D	L.19.000
PARASSITE EVE 2	L.49.000
R-TYPE DELTA	L.29.000
ROCK'N'ROLL RACING 2	L.29.000
SINDACATE WARS	L.29.000
TEKKEN 2	L.19.000
TOCA TOURING CAR	L.19.000
WINNING ELEVEN 3	L.25.000

CD MUSICALI:

DRAGON BALL Z	L.29.000
SAILOR MOON	L.29.000
RANMA 1/2	L.29.000
MACROSS	L.29.000
CITY HUNTER	L.29.000
MAISON IKKOKU	L.29.000
FINAL FANTASY 7	L.29.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.95.000
HOKUTO NO KEN	L.29.000
DRACULA X	L.29.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERS. PSONE	L.279.000
CONTROLLER PER DENSHA DE GO	L.89.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.99.000
PRESA PAL ANTENNA	L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.15.000
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBR.	L.89.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
MOUSE	L.19.000

CONVERTITORE ACTION REPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.40.000

PLAYSTATION 2 GIOCHI JAP:

ALL STAR PRO WRESTLING	L.139.000
ARMORED CORE II	TEL
DEAD OR ALIVE 2	L.169.000
DRIVING EMOTION	L.169.000
CROSS FIRE	TEL
EXTREME RACING	TEL
FIFA SOCCER	L.149.000
GUNGRIFFON BLAZE	TEL
OLDMPIC 2000	L.189.000
ORPHER	TEL
JIKKYOU WORLD SOCCER 2000	L.159.000
TEKKEN	L.169.000
MOTO GP NAMCO	TEL
ONI MUSHA	TEL
RIDGE RACER V	L.159.000
ROCKMAN X 5	TEL
SILENT SCOPE	TEL
SILPHEED	TEL
SUNRISE HERO R	TEL
SUPEROID	TEL
GRADIUS 3&4	L.159.000
WILD WILD RACING	TEL
WIN BACK	TEL
WINTER GAMES SNOWBOARDING	TEL
UNISON	TEL

ACCESSORI: MEMORY CARD 8MG.
SUPPORTI VERTICALI, DUAL SHOCK

GIOCHI PSX2 USA/PAL:

F1 CHAMPIONSHIP	TEL
WORLD IS NOT ENOUGH	TEL
X-SQUAD	TEL
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	TEL
CARRIER	TEL
ONIMUSHA	TEL
UNREAL TOURNAMENT	TEL

PLAYSTATION 2 PAL

INTERNATIONAL

a cura di **Matteo Bittanti**

feed*back*

mbittan@tin.it

rumoriconsigliati

www.maffia.it

fatboy slim **halfway** between the **gutter** and the **stars**

Doves **lost** souls

plastilina mosh tourist

photek **solaris**

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

MBF passa il suo tempo tra San Francisco, Milano e Pineto Calabro. Questa è una delle sue rare fotografie.

speciale **fant**@scienza

La fantascienza, al pari dei videogiochi, dilata oltre misura i confini del mondo che esperiamo quotidianamente. Distorce, comprime, stravolge il reale fino a re-inventarlo. E come il divertimento elettronico, questo genere letterario è stato a lungo ghettizzato, emarginato, disprezzato dai cosiddetti paladini della cultura "alta", dei fondamentalisti del realismo ad oltranza (*morte ad Allegra Geller!*). Miopi come *Monty Mole*, i critici non hanno saputo fare tesoro del vaticinio di Philip K. Dick, che in *Radio Libera Albemuth* profetizzava: *"la fantascienza è la letteratura del futuro"*.

Quel futuro è ormai arrivato. Il realismo ha lasciato spazio al trans-realismo ruckeriano, ossia l'immediata percezione fantastica del reale. L'epica fantascientifica costituisce oggi una delle forme narrative *par excellence*. Non è un caso se cinque dei dieci maggiori incassi della storia del cinema affrontino proprio tematiche *sci-fi*[1]. Dal grande al piccolo schermo c'è lo spazio-tempo di un clic del mouse. Stiamo vivendo una fase cruciale: oggi il divertimento elettronico contende al cinema il primato come forma di intrattenimento privilegiata, se non a livello culturale ed artistico, sicuramente per dimensioni di mercato. Il passaggio di consegne è nell'aria: del resto, se il cinema è l'arte della modernità, il videogioco è la forma artistica della *post* modernità. Il videogioco ha avuto il grande merito di portare a termine il processo di rottura del legame ontologico tra immagine e realtà. Siamo orfani dei referenti, sudditi di sua maestà il Simulacro. Già, perché il videogame come-il-cinema-*più*-del-cinema è simulazione, è finzione razionale, è astrazione numerica. Nel momento in cui il cinema si fa digitale, i tradizionali confini tra film e videogioco perdono di significato. Il fenomeno non è recente, ma la matrice può essere rintracciata tra la fine degli anni settanta e la prima metà degli ottanta. È proprio in quell'epoca che il regime della simulazione ha dapprima messo piede timidamente nella casa della letteratura, nel cinema, nei media *tout court*. Poi si è insediato, fino quasi a stravaccarsi. Ora è così pervasivo da essere diventato trasparente.

I miopi, ovviamente, lo hanno capito solo ora.

I miopi, del resto, non leggono narrativa di anticipazione.

La Zona di Ender

Il Gioco di Ender di Orson Scott Card rappresenta il punto di incontro tra il genere fantascientifico e il videogioco. Narrativa di simulazione, narrativa dissimulata. Pubblicato in forma di racconto a puntate sulla rivista *Analog* nel 1977 - dunque in piena era simbolica dell'evoluzione videoludica -, *Il Gioco di Ender* conosce la sua definitiva consacrazione otto anni dopo, quando appare come romanzo[2]. La trama è decisamente lineare: una razza aliena ha per ben due volte invaso la Terra e quasi sterminato la sua popolazione. Per sventare la minaccia ed assicurarsi la vittoria nello scontro finale, il governo planetario ha creato un esercito di ragazzini dotati di abilità fisiche ed intellettuali assolutamente straordinarie. Sarà proprio uno di questi - il geniale Ender Wiggin - a ribaltare le sorti della guerra e a guidare gli umani alla riscossa.

Il romanzo di Scott può essere ricondotto al filone della *Space Opera*, la fantascienza d'azione e d'avventura che privilegia *topoi* quali i viaggi nello spazio, il superomismo dei protagonisti e i conflitti intergalattici. La *Space Opera* si articola in grandi cicli di romanzi, la cui vicenda viene ripercorsa in forma seriale. Il padre di questo particolare genere fantascientifico è Edward Elmer Smith. Soprannominato "Doc", Smith ha creato celebri epopee come *Skylark* e *Lensmen* che hanno ispirato direttamente **Spacewar** (1962), il primo videogioco "moderno". Il legame che lega fantascienza e videogiochi è dunque, sin dall'inizio, imprescindibile. Altri rappresentanti di questo filone sono Williamson, Delany, Campbell (si veda la serie di *Aarn Munro il Gioviano* in cui viene introdotto il concetto di "salto iperspaziale"), Van Vogt, Clarke, Hamilton e, ovviamente, l'Isaac Asimov della *Fondazione*.

Ad una lettura superficiale, *Il Gioco di Ender* pare un mero clone di un altro grande classico della fantascienza, *Fanteria dello Spazio* (1959) di Robert Heinlein. Al centro di entrambi i romanzi l'educazione di due cadetti – là era Johnny Rico, qui, appunto, Andrew Ender Wiggin - sullo sfondo di una battaglia interplanetaria contro alieni assetati di sangue umano. Alieni che per altro presentano le medesime caratteristiche fisiche: in entrambi i casi il diverso ha la forma dell'aracnide gigante, spietato e violento. Al pari di Heinlein, Card descrive la maturazione del giovane combattente, la dura vita dell'accademia, l'inconsistenza e la fragilità dell'amicizia, in un crescendo emozionante fino al drammatico scontro finale.

A differenza del Johnny Rico heinleiniano, l'Ender di Card incarna al tempo stesso le figure del grande condottiero e del messia. Privato della sua adolescenza perché sottoposto ad un allenamento massacrante e continuo, Ender è al tempo stesso un martire e un eroe. Ma Ender è soprattutto un campione di videogiochi. Nel romanzo, il videogioco in quanto strumento pedagogico svolge un ruolo assolutamente cruciale. Il *training* di Ender prevede infatti intense sessioni videoludiche. Gran parte dell'azione si svolge infatti nella *Battle Room*, la sala di battaglia, modellata sulle sale giochi che in quegli anni facevano la loro apparizione nel tessuto urbano e suburbano statunitense. Card introduce il tema in questi termini:

> Ma i giochi… era questo ciò per cui vivevano. Ciò che riempiva le loro ore fra il mattino e la sera della stazione spaziale. Dap li condusse nella sala dei giochi fin dal secondo giorno. Era in uno dei ponti superiori, piuttosto in alto rispetto al livello in cui i ragazzini vivevano e lavoravano. Si arrampicarono lungo scale dove la gravità diminuiva gradatamente, e in una grande caverna metallica videro lampeggiare le policrome luci dei giochi. Alcuni erano giochi che avevano già fatto a casa loro, altri erano sconosciuti. C'erano quelli facili e quelli difficili. Ender oltrepassò la fila dei giochi sugli schermi bidimensionali e cominciò a osservare quelli dei ragazzi più grandi, i giochi olografici[3] con gli oggetti che si spostavano nell'aria. […]

Nel romanzo di Card, i riferimenti all'universo videoludico sono espliciti e al tempo stesso trasversali. Si pensi, ad esempio, ai nomi delle squadre che prendono parte a battaglie simulate nell'accademia militare: *Salamander*, *Phoenix*, né più né meno che titoli di videogiochi classici[4].

> Per il suo divertimento c'era il simulatore, il più perfezionato videogame a cui avesse mai giocato. Studenti e insegnanti lo guidarono passo per passo entro le complessità di quei programmi. […] La partita era giocata in un campo olografico tridimensionale ed il suo astrocaccia era rappresentato da un piccolo punto luminoso. Il nemico era una lucciola di colore diverso, ed entrambi volavano e combattevano entro un cubo di spazio di dieci metri per dieci. I comandi davano ampie possibilità: il campo cubico poteva essere fatto ruotare su se stesso, in modo che il giocatore lo osservasse da un angolo visivo a suo piacimento e lo spazio contenuto all'interno si spostava automaticamente o su ordinazione per trasferire il duello in zone sempre nuove.

Dimostrando di aver appreso la lezione dickiana (penso a *Tempo Fuori Luogo* del '59, praticamente *The Truman Show* che incontra **Missile Command**), Card gioca a confondere reale e virtuale, finzione e verità. All'insaputa dello stesso Ender, il conflitto intergalattico si risolve in una sfiancante partita ad uno sparatutto *multi-player* con esplosione termonucleare globale.
Sei *Gradius* di separazione.

L'implicita critica videoludica svolta da *Il Gioco di Ender* è acuta, specie se si considera che è stata scritta quando il medium era ancora nella sua fase più primitiva. Il grande merito di Card sta nell'aver colto in modo lucido l'emergere del videogioco come forma di intrattenimento popolare.

Il Gigante e il Bambino

Nel romanzo incontriamo anche il cosiddetto *"Mind Game"*, una sorta di avventura interattiva che ha la funzione di misurare il livello emotivo dei soldati. Si tratta di un incrocio tra **Myst** e **Doom**, sulla quale Ender fa pratica nell'Accademia.

> Era un gioco di tipo strano e bislacco, nel quale il computer della Scuola inseriva a getto continuo elementi nuovi creando una sorta di labirinto che il giocatore doveva esplorare. Era possibile restare alle prese con situazioni a piacere, almeno per un poco, ma bastava lasciarle scorrere perché qualcun altro prendesse il suo posto. Talvolta erano cose divertenti, tal altra eccitanti, e lui era costretto a stare sempre sul chi vive per non essere ucciso. Era già morto una gran quantità di volte, ma la cosa era normale, faceva parte del gioco: capitava di essere uccisi ripetutamente, prima di scovare il modo di procedere oltre gli ostacoli.

A differenza dei videogiochi comunemente intesi, anzi fruiti - frutto di una negoziazione continua tra le scelte a monte del programmatore e le esigenze a valle del giocatore – il *Mind Game* si adatta al carattere di chi gioca. Grazie alle sue straordinarie abilità, Ender arriva a riprogrammare il gioco, ridefinirne natura, regole e comici. Si noti, per altro, che Card accenna *en passant* al tema della violenza videoludica. L'autore sembra suggerire che anziché svolgere una funzione catartica, la simulazione elettronica finisce per accentuare gli istinti più bassi del giocatore. Nel romanzo, Ender ricorre alla forza bruta (non solo simulata, come vedremo) per superare un ostacolo particolarmente ostico:

> Balzò su quell'enorme faccia, arrampicandosi sulle labbra e sul naso, e affondò un pugno nell'occhio destro dell'avversario. La cornea bianca schizzò attorno come ricotta fresca, e mentre il Gigante urlava la figura di Ender gli si aggrappò alla palpebra, scavando nel molle materiale con colpi ampi e violenti. Il Gigante si rovesciò all'indietro e cadde. La visuale dello schermo tremò all'immenso urto, e quando il corpo del colosso giacque immobile sul terreno tutto attorno sorgevano alberi fitti ed intricati.

La veemenza di Ender suscita qualche perplessità nei generali che monitorano costantemente la sua *performance*: *"La morte di un giocatore ha deleteri effetti cumulativi sulla sua mente. Ho sempre pensato che il Drink del Gigante fosse il gioco più pericoloso da questo punto di vista. Ma accanirsi sul suo occhio a quel modo… è questo il nostro miglior candidato al comando della flotta?"* Il videogioco, al pari del subconscio, stimola le paure e le angosce del giocatore, costringendolo ad affrontare e superare i suoi traumi. In questo senso, il *Mind Game* rimanda al cronenbergheriano *eXistenZ* o alla realtà virtuale *ante-litteram* di Dick.

> Ender gridò e lanciò lo schermo lontano… Non tornò a giocare. Ma il gioco aveva ormai occupato i suoi sogni. Non riusciva a cancellare dalla mente l'immagine del serpente ucciso […]. Questo gioco sa troppo di me, pensò. Questo gioco racconta putride bugie!

Concludendo, *Il Gioco di Ender* è anche il resoconto di un esilio, quello del protagonista, che lontano dalla sua famiglia, arriva a negoziare e a costruire la sua identità a partire dalla simulazione. Ego e alter ego finiscono per sovrapporsi. Card del resto non è solo un autore di *fiction*. Per diversi anni ha infatti curato la rubrica *Gameplay*, una serie di brillanti interventi di critica videoludica pubblicati sull'autorevole testata *Compute*.

Intanto al cinema…

Greetings, Starfighter! You have been recruited by the Star League to defend the frontier against Xur and the Ko-Dan armada.
(Sintesi vocale del videogioco di *The Last Starfighter*)

Pochi mesi prima che il romanzo di Card raggiungesse le librerie, arrivava nelle sale americane *Giochi Stellari* (*The Last Starfighter*) di Nick Castle. Il protagonista, Alex Morgan (Lance Guest) è un campione di videogames che si ritrova suo malgrado coinvolto in un conflitto intergalattico tra razze aliene, nella fattispecie la Lega delle Stelle e l'armata di Kodan. Anche qui l'idea cruciale è il videogioco – il fittizio coin-op *The Last Starfighter* – come simulazione bellica, usato dagli alieni per reclutare i migliori combattenti terrestri[5]. Alex, insieme all'asmatico alieno Grig, sconfiggeranno da soli l'intera armata di Kodan. Dopo il gioco di Ender, il *giogo* di Alex…

Alex, come Ender, è un personaggio che vive ai margini della società, un reietto. L'isolamento dei due protagonisti li spinge a cercare conforto nella simulazione elettronica, nel tecnoludismo. Alex è accampato in una *roulotte*, fuori dalla città e ha appena visto rifiutata la sua domanda di ammissione al college. Analogamente, il ricordo di Ender vive solamente è mantenuto vivo solo dalla sorella Valentine. Ciò che accomuna Alex ed Ender al di là dei differenti contesti è la passione e la bravura per i videogiochi.

È facile liquidare *Giochi Stellari* come un semplice clone di *Guerre Stellari* (nella titolazione italiana, il plagio è esplicito). In realtà, il film di Castle riveste un'importanza ancora maggiore del polpettone lucasiano. *Giochi Stellari* è infatti il primo lungometraggio i cui effetti speciali sono stati interamente realizzati con l'ausilio di un computer, nella fattispecie un sofisticato – almeno per i tempi - Cray. La tecnologia aliena che compare nel film - a partire dalla navicella *GunStar* - era il frutto di una simulazione elettronica ottenuta per mezzo delle tecniche applicate da Digital Productions. Tra *Tron* e *Giochi Stellari* ci sono solamente due anni di differenza, ma in termini di realismo grafico la distanza tra i due film si misura in anni luce. A partire da *Giochi Stellari*, dunque, il cinema finiva per essere contaminato dal virus della simulazione elettronica. Una strada senza ritorno che anticipa l'avvento del digitale. *Giochi Stellari* contribuirà - al pari di MTV - a chiudere l'era simbolica dei videogames e ad aprire quella classica. Un'era che in fondo era già stata individuata con grande lucidità da Jean Baudrillard, che nel 1983 dava alle stampe *Simulations*[6]. Nel celebre saggio, il teorico francese sottolineava come le nuove forme tecnologiche avevano *de facto* determinato il passaggio da un ordine sociale basato sulla produzione ad un nuovo ordine fondato sulla *ri*-produzione. Un mondo cioè pervaso dalla simulazione e dal modello, in cui la tradizionale distinzione ontologica tra reale e finzione, sostanza ed apparenza veniva a cadere[7].

Il grande merito di Baudrillard sta nell'aver tematizzato con grande lucidità e un pizzico di affascinante oscurità il fenomeno della sistematica traslazione del reale in simulazione ad opera delle tecnologie mediatiche. Lo studioso francese ha posto l'accento sulle conseguenze del flusso di segni ed immagini che permeano il tessuto della società contemporanea, a tutti i livelli. Il soggetto – il giocatore - arriva a ridefinire costantemente la sua identità, i suoi desideri, il suo senso di essere vivente attraverso una negoziazione con l'immagine che appare sullo schermo. Ne risulta un nuovo tipo di società, la società post-moderna o della iper-realtà, in cui la distinzione tra reale e finzionale, verità ed immaginario si cancella e diviene simulazione, puro godimento estetico (*"Oggi è la realtà stessa ad essere iper-realistica. […] noi già viviamo dunque in un'allucinazione estetica della realtà"*, si legge a pagina 148). E la caratteristica cruciale del mondo della simulazione à la mancanza di profondità, la bidimensionalità, la perdita del rilievo e dello spessore. Confondendosi con l'immagine videoludica, il reale diviene bidimensionale. Il sovraccarico del fantastico conduce alla perdita del referente e del senso di realtà.

Il videogioco non raddoppia l'illusione del reale, come fa invece il cinema – un *certo* cinema – ma è la dimostrazione che la realtà è mera illusione.

…Sì, ma i videogiochi?

Secondo una leggenda metropolitana, Atari avrebbe sviluppato una versione ludica di *The Last Starfighter*[8] per il 5200. Per quanto riguarda *Ender's Game*, purtroppo nessuno ha ancora pensato di trarne un videogame, anche se è in fase di lavorazione il film. Konami – nella fattispecie il trittico Kojima-Shinkawa-Okamura – sta intanto sviluppando il sugoso e futuristico **Zone of Enders** (**Z.O.E.**) per PlayStation2, forse uno dei progetti più interessanti tra quelli visti a Los Angeles durante l'E3. Ma le similitudini tra il romanzo di Card e il gioco Konami non vanno al di là del titolo.

O almeno così sembrerebbe…

biblio/video**grafia**

· Ender's Game (*Il Gioco di Ender*, 1985)
Di Orson Scott Card, pubblicato in Italia da Cosmo nella collana Classici della Fantascienza, Serie Oro.

· The Last Starfighter (*Giochi Stellari*, 1984)
Regista: Nick Castle
Interpreti: Lance Guest, Dan O'Herlihy, Robert Preston, Catherine Mary Stewart e Barbara Bosson.
Produzione: Universal

· Simulations (1983)
Di Jean Baudrillard,
Semiotext(e) New York

[1] *Guerre Stellari, E.T., Il Ritorno dello Jedi, Independence Day, L'impero Colpisce Ancora.*

[2] *Il Gioco di Ender* (1985) e il romanzo successivo, *Il Riscatto di Ender* (1986) vinceranno entrambi il premio Hugo e Nebula a distanza di un anno, un evento senza precedenti nella storia della fantascienza. La saga di Ender è proseguita con *Ender III: Xenocidio* (1991), *I Figli della Mente* (1997) e *L'Ombra di Ender* (1999).

[3] Com'è noto, in quegli anni Atari stava tentando di applicare l'olografia al divertimento elettronico, ma al pari della realtà virtuale, questa forma tecnologica resterà una mera chimera. Non era rimasto indifferente al fascino dell'olografia il padre del cyberpunk, William Gibson, che proprio nel '77 dava alle stampe il bellissimo racconto "Fragments of a Hologram Rose" ("Frammenti di una rosa olografica").

[4] Il "gioco" di parole purtroppo si perde nella traduzione italiana di Cossato e Sandrelli.

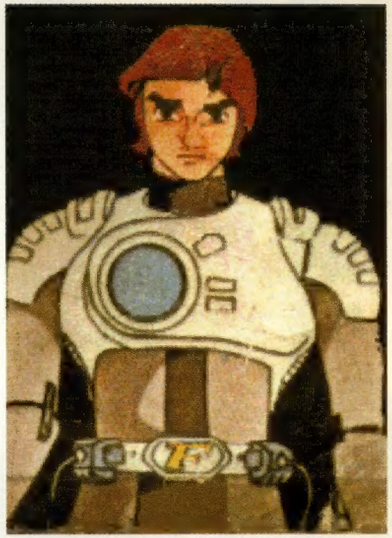
[5] L'idea del coin-op come test di abilità per reclutare agenti segreti o cadetti era già stato utilizzato da uno dei massimi esponenti del cyberpunk, Rudy Rucker in un racconto del 1981, intitolato semplicemente *Pac Man*, in cui apprendiamo che Pac sarebbe la sigla di *"Pentagon, Aliens e Cosmos"*. Il racconto fa parte della splendida raccolta *Gnarl!*, recentemente pubblicata negli Stati Uniti. Rudy Rucker insegna *Computer Science* alla San José State University.

[6] In *Simulations*, Baudrillard si riferiva principalmente al medium televisivo, ma la sua analisi può essere estesa, pur con una certa cautela, anche all'immagine videoludica. Baudrillard afferma che, oggi, la TV è il mondo e che essa produce una saturazione di immagini ed informazioni che minaccia il nostro senso di realtà. Il fenomeno non si è certo interrotto con l'avvento di internet ed il crescente successo dei videogiochi, Altri Mondi che ambiscono a porsi come il Mondo *tout court*. Non dobbiamo però dimenticare che, per decenni, la televisione ha fornito alle classi medie una risorsa preziosa da utilizzare nelle conversazioni e negli incontri sociali e che è direttamente proporzionale alla necessità di sostenere e mantenere i contatti sociali nelle attività di svago. L'esperienza della visione televisiva – al pari della fruizione videoludica, fortemente irrigimentata attorno a piattaforme e/o generi - avviene dunque in enclavi. Questo diviene particolarmente evidente nell'era della moltiplicazione dell'offerta televisiva e videoludica. La disponibilità di una enorme quantità di canali e giochi ha *de facto* franturnato il monolitico pubblico originale, in una miriade di piccole tribù spesso in lotta tra loro.

[7] Non è casuale se in *The Matrix* (1999) ci sia un'esplicita citazione a Baudrillard: Neo nasconde infatti un floppy proprio in una copia di Simulations.

[8] Si noti per altro la somiglianza tra il logo del gioco e quello dell'azienda di Bushnell…

versione**lait**



Capitano, mio capitano

C'è un Futuro tra di noi. Capitan Futuro. Piace a me, piace a noi perché Futuro è il più puro degli eroi. Futuro è un fascinoso super eroe che viaggia nello spazio per combattere i malvagi più malvagi. Ogni viaggio è un'odissea. Capitan Futuro, a mio parere, è un fico pazzesco.

Capitan Futuro ha armi strapotenti ed è super tecnico, ma sempre un uomo resterà perché è parte dell'umanità. Grazie a Futuro, il domani vive già di una nuova civiltà. Capitan Futuro picchia duro anche per me. Il Michele dice che Futuro ha una casa editrice che si chiama Futura, ma non gli credo perché il Michele a volte dice minchiate.

La squadra del Capitano è formata da Joan, Greg e Otto. Joan è innamorata cotta di Futuro. Greg è un robot e quindi non fa testo. Otto è un androide, per me è un po' frocio. Le storie sono mitiche ma i disegni della Toei fanno abbastanza schifo, se devo dirla tutta. Sembra un cartone americano di serie B, tipo *I Transformers*, che mi hanno sempre stimolato lo sfintere. D'altra parte, Capitan Futuro è del settantotto settantanove, intendo dire, dai, trent'anni non sono bruscolini.

Capitan Futuro per me è anche meglio di Capitan Harlock. Capitan Harlock era circondato da gente come Yuki, Yattaran e quell'alcolizzata di Met. Ma si, dai, quella che suonava l'arpa. Io quando ero piccolo non mi volevo mai lavare i denti poi mia madre mi ha comprato alla Coop la Pasta del Capitano perché diceva che era il dentifricio di Futuro e da allora me li lavo ogni mezz'ora.
Circa.

Capitan Futuro è un anarchico, un ribelle, un idolo per una generazione cresciuta senza ideali a parte il *Dolce Forno Harbert* e i soldatini dell'*Atlantic*. Futuro aveva una calzamaglia azzurra che brillava nell'oscurità con una fibbia a forma effe sulla cintura. L'ho cercata in giro anche al mercato ma non c'era allora mi ero preso quella di *El Charro* che pesava un chilo e mezzo. Futuro è un simbolo di libertà. Futuro è cavaliere di un'idea e io lo rispetto tantissimo, quasi come Costacurta.

La sigla di Capitan Futuro è del duo Albertelli-Tempera ed era cantata dai *Micronauti*. Mica i robottoni magnetici, la band. Ho ancora il disco in vinile originale con il marchio splendido della Fonit Cetra. Non ci credi? Ti dico solo che sul lato B c'è Gran Capitano, un piccolo grande classico da riscoprire.

La canzone faceva così *"Capitan Futuro ogni muro abbatterà/Capitan Futuro tra le stelle schizzerà/Capitan Futuro va sicuro e lotterà/Capitan Futuro le galassie vincerà"*. Quando partiva la sigla per me era un momento di grande felicità tipo che a volte mi mettevo a saltare come un pirla sul divano preso in saldo al Mercatone del Mobile. Ho smesso perché mio padre aveva preso a darmi a cinghiate sul culo.

Una volta il Michele mi ha detto che hanno fatto pure il videogioco di Futuro per la Play e io l'ho cercato pirata ma non l'ho trovato. Allora ho chiamato il negoziante balordo così per sport e mi ha detto ma non dire cazzate e ha messo giù. Michele dice che l'ha letto su una rivista di videogiochi. Io non mi fido mica perché quelli delle riviste scrivono solo minchiate tipo quella volta quando facevo ancora le medie quando dicevano che c'era il gioco di Ken Shiro per l'Amiga e poi è saltato fuori che era tutta un'invenzione di Marco Auletta. C'è ancora gente comunque che dice che il gioco di Ken Shiro per l'Amiga è il gioco più bello che hanno mai visto.

Michele, per esempio.

Tutti amano Capitan Futuro. Perché Futuro è il più puro degli eroi. Mi ricordo quella volta che un omino si è riciclato come combustibile umano per far ripartire la navicella spaziale di Futuro che era rimasto a secco. Di gente così si sente la mancanza in questa società priva di valori.

Tutti amano Futuro a parte la mia ragazza. A volte la mia ragazza non capisce proprio un cazzo. Tra me e lei c'è un Capitano di troppo. C'è Futuro tra di noi. Ultimamente litigavamo sempre più spesso. Lei voleva andare al *Number One* a ballare ma c'erano le repliche di Capitan Futuro su Teleorba. Ma come si fa ad avere simili pretese? Mi ha fatto una scenata, ma sono stato inflessibile.

Eccheccazzo.

Alla fine penso di aver fatto la scelta migliore. È una questione di priorità. Quando la ritroveranno nel cassonetto io negherò tutto. Ho un alibi perfetto. Ero a casa a guardare le cassette di Capitan Futuro.
Il più puro degli eroi.

PRIMOPIEDE

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO per PlayStation i seguenti giochi: **Parasite Eve 2** (Jap), **Saga Frontier 2** (Pal), **Fear Effect** (Pal) e **Ape Escape** (Usa). Prezzi più che ragionevoli.
Per informazioni telefonare al numero 0333/2818715

VENDO per PlayStation il gioco **Final Fantasy 8** (PAL) originale in perfette condizioni a L.40000. Cerco inoltre **Vagrant Story** (USA, PAL).
Telefonare al numero 0523/559448 e chiedere di Claudio.

CERCO giochi per Neo Geo a cartucce, MVS e riviste Neo Geo Freak. Inviare lista e prezzi al seguente indirizzo e-mail: snkfunclub@iname.com

VENDO per PlayStation **Thousand Arms** (Usa) insieme a guida ufficiale in inglese ad un prezzo da definire; cerco, inoltre **Final Fantasy Anthology** (Usa). Sono disposto a pagare bene purché il gioco sia in ottime condizioni. Annuncio valido solo Milano e provincia.
Telefonare ore pasti al numero 02/99045911 e chiedere di Matteo.

VENDO per Sega Dreamcast il gioco **Legacy of Kain: Soul Reaver** in versione italiana a L.60.000, **Incoming** in versione giapponese a L.40.000 e **Sega Rally 2** a L60.000 oppure in blocco a 150 mila lire. Per informazioni telefonare o mandare un SMS allo 03483153140 o mandare una e-mail a ferdypas@iol.it

CERCO per PlayStation giochi completi di manuale e confezione IN OTTIMO stato. Per informazioni telefonare dopo le ore 20:00 al numero 075/9256535 o mandare una e-mail dell'elenco e il numero di telefono a vincgraz@libero.it

VENDO Sony PlayStation Pal + 2 joypad Dual Shock + memory card Sony da 15 blocchi + cinque giochi Pal (**Tekken 3**, **Metal Gear Solid**, **Star Ocean 2**, **Resident Evil 3: Nemesis**, **ISS Pro Evolution**) a L.250.000.
Per informazioni telefonare al numero 081/8623091 e chiedere di Marco. Annuncio valido solo per la Campania, astenersi perditempo.

VENDO o scambio il gioco **Ridge Racer V** per PlayStation 2 (L.130.000). Inoltre vendo Gameboy + 4 giochi + lente Light a L.100.000.
Per informazioni telefonare al numero 0328/4771124 e chiedere di Stefano.

VENDO computer Amiga 600 completo di cavi e istruzioni d'uso, con molti giochi e utilities a prezzo da concordare. Sono disposto anche a scambiarlo con una console Nintendo 64 completa di joypad, memory pack, expansion pak e giochi.
Per informazioni telefonare al numero 0347/6632780 e chiedere di Francesco. Annuncio valido solo per la zona di Vasto (CH) e provincia.

VENDO per Sony PlayStation il volante Shock 2 Racing Wheel della Guillemot in perfette condizioni, praticamente nuovo, dotato di pedaliera e dell'effetto vibrazione tipico del Dual Shock, facile da applicare a qualsiasi mobile. Il prezzo di partenza è di L.70.000 (il vero costo è L.130.000), ma è trattabile; garanzia soddisfatti o rimborsati. Per informazioni telefonare ad ore pasti al numero 0543/402907 e chiedere di Marco

CERCO console Sega Dreamcast con giochi in qualsiasi versione e a buon prezzo. Mi interessano in particolar modo: **Soul Calibur**, **Shenmue**, **Virtua Fighter 3tb** e **Dead or Alive 2**. Spese di spedizione a mio carico.
Per informazioni telefonare al numero 0881/548589 e chiedere di Antonella.

VENDO Sega Saturn versione giapponese (bianca) con due joypad, modifica internazionale a cartuccia (per far funzionare tutti i giochi indistintamente) perfettamente conservata e funzionante a L.150.000 Vendo inoltre giochi originali per Saturn in perfette condizioni da L.20.000 (**Virtua Striker**, **Sega Rally**, **Sega Touring Car**, **Andretti Racing**, **Fifa 98**, **Virtual Open Tennis**, **Greatest Nine**, **Daytona Usa Special Edition**, **Madden 97**,**NHL Hockey 98**, **NBA Live 97**, **Magic Carpet**, **Alien Trilogy**, **Sim City 2000**, **Quake**). Vendo inoltre videogiochi originali per Macintosh.
Per informazioni telefonare al numero 02/3313201 al 0347/4467780 e chiedere di Stefano, oppure mandare una e-mail 023313201@iol.it

CERCO per PlayStation **Grandia** (Pal o Usa) e **Chrono Cross** (Usa). Vendo inoltre **Resident Evil Code Veronica** (PAL), **Saga Frontier 2** (per PlayStation) e **Rayman 2** (per Nintendo 64) a L.50.000 cadauno. Sono disposto a scambiarli anche per i giochi che cerco. Se siete interessati mandate una e-mail a ashitakasan@libero.it. Annuncio valido solo per i residenti a Napoli e dintorni.

sul numero di **dicembre**

PlayStation2
il **lancio** in **occidente**

driver-2.com

INFOGRAMES

PlayStation

Driver 2™ © 2000 Infogrames. All rights reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio.Published and distributed by Infogrames.
Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A.
All other trademarks are the property of their respective owners. PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

BG GAMES

Distribuzione Videogames

VIDEOGAMES...
.. FINO ALL'OSSO!

Dreamcast

NINTENDO64

GAME BOY

PlayStation

Richiedi il listino rivenditore

BG GAMES

Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525
e-mail: bggames@galactica.it

Tutti i marchi e le immagini riprodotte appartengono ai legittimi proprietari